Rivista + 2CD L. 9.900 SOI CITIZEN KABUTO

http://www.oldgamesitalia.net/

FEBBRAIO

PC ZETA

Computer & Videogiochi

F1 2000

CHAMPIONSHIP SEASON

Davvero un duro colpo per Gp3

IN REGALO! Codename Eagle

ONI

...quando il gioco si fa duro...!

BATTLE OF BRITAIN e B17 THE MIGHTY 8th

La seconda guerra mondiale solca i cieli del vostro Pc

TONY HAWK PRO SKATER II

Skateboard incandescenti, ginocchia sbucciate e acrobazie al fulmicotone.

Anno 7 • Numero 2 • FEBBRAIO 2001 • L. 9.900

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN • FORMULA 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 • WARM UP! AMERICAN MC GEE'S ALICE • LAGO'S ITALY 2000 • CONTRAPTIONS • ALADDIN: LA VENDETTA DI NASIRA TIGER WOODS PGA TOUR 2001 • BATTLE OF BRITAIN • ONI • B17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH TONY HAWK'S PRO SKATER 2 • PC CALCIO 2001 • THE TYPING OF THE DEAD

ISSN 1128-5559
10002

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sei sicuro di sapere tu

PC

PLAYSTATION

PS2

DREAMCAST

GAMEBOY

N64

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS
ANTEPRIME
RECENSIONI
GUIDE
SPECIALI

tto sui videogiochi?

KataWeb
kwVideogiochi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Formula 1 Championship Season 2001
EA

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14
del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Sede Legale, Direzione Editoriale e Amministrativa:
Via Melchiorre Gioia, 61/63
20124 MILANO (MI)
Telefono: 02 6711641
Fax: 02 67116465
e-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Vincenzo Beretta
vberetta@studiovit.com

ASSISTENTE DI REDAZIONE
Carlo Rizzante
crizzante@studiovit.com

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Claudio Villa, Ugo Laviano, Alessandro Gori, Patrick Grioni, Luca di Bella, Sebastiano Pupillo, Flavio Muci, Roberto Aresu, Paolo Moretto, Mauro Buti, Andrea Babich, Dario Zanchetta, Francesco Gola, Taryn Parascandolo, Luca Olivato, Claudio Rampini, Emanuele Gesuato, Andrea Mingaroni, Marco Sbicego

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian, Paolo Campana
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo "Giankarlino" Pasquali

IMPAGINAZIONE
Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

UFFICIO PUBBLICITÀ
Marco Trabucchi
Tel. 02/67386385

SI RINGRAZIA
Il dottor Claudio (TM) e la dottoressa Simonetta (R) che in modi diversi ci hanno salvato la vita. Paolo Campana detto "Paolo, gli impaginatiiiiii!!!" Gli intrighi extraglaciari. Milla & Vince anche senza Photoshop. Joint e La Vale, Gianka e la Franka. Decorde@tin.it. La Stefi e l'Ottavo delle Sue (in ordine di tempo). Luc Besson, Icewind Dale e le paladine di Icewind Dale ispirate ai film di Luc Besson. Il consueto Antonio (detto "l'Alighieri") che sa rinnovarsi mantenendo la tradizione. Oli e Ale, i taxi di Milano e il Socio Anziano che ha permesso tutto questo, chiunque sia.

© 2001 Studio Vit

Editoriale

Bilanci con il bilancino...

Febbraio non è mai un mese particolarmente vivido per l'industria. Le società di software tendono a sparare le loro cartucce migliori per il Natale, a tirare il fiato dopo i bagordi di Capodanno e a rinviare al più favorevole mercato di tarda primavera (dopo un lifting grafico) i titoli che non sono riusciti a uscire in tempo per finire sotto l'albero. Ciò non significa, però, che il panorama videoludico registri il deserto totale. Al contrario, i giochi di valore pubblicati nel mese a geometria variabile riescono, paradossalmente, a imporre ancora di più la loro presenza, grazie al tempo e all'attenzione che riviste e giocatori (non distratti da una costellazione di rivali) possono dedicarvi. Questo mese, in particolare, abbiamo la grande conferma di *Formula 1 Championship Season 2001*, dell'Electronic Arts, un simulatore che a suo tempo duellò testa-a-testa con *GP3* di Crammond e che ora - a giudizio di molti - potrebbe addirittura essere passato in testa al Mondiale. Potrete leggere all'interno la recensione del nostro Claudio Villa.

Febbraio è anche il mese in cui si comincia a riflettere sui bilanci fatti a gennaio, e riguardanti l'anno passato. Una realtà che il 2000 ha evidenziato con grande forza è che il successo del mercato dei videogiochi dipende direttamente dai "fenomeni" che lo tirano: ovvero, il successo dei *Pokemon* non dipende dal loro apparire su console di vasta diffusione ma, al contrario, sono queste ultime a beneficiare di un aumento di vendite perché la gente vuole giocare con i *Pokemon*. E' il concetto di *killer application* (il gioco o il programma capace da solo di far vendere l'*hardware* su cui gira) applicato su vasta scala, ed è anche la ragione per cui l'industria è costantemente alla ricerca della prossima Lara Croft o del prossimo *Resident Evil*.

Una conseguenza di questa legge del mercato, però, è che anche le riviste hanno le loro *killer application*. In senso stretto questa definizione può riferirsi a quel titolo di successo che - apparendo in copertina - invoglia all'acquisto anche i lettori occasionali (ed è la ragione per cui le riviste "prenotano" le esclusive delle copertine anche con semestri di anticipo, magari con il rischio di scoprire che alla fine il gioco è una "sola"). Ma strategicamente parlando essa comprende tutto ciò che permette ai videogiochi stessi di esistere e di interessare il pubblico. Così, non è difficile comprendere perché il 2000 e l'inizio del 2001 hanno registrato un crollo verticale della stampa specializzata in console - crollo generato dalla conclusione del ciclo vitale della Playstation e dalle incertezze sulla prossima generazione del divertimento casalingo, tra un Dreamcast che non è riuscito ad affermarsi e una PS2 dal lancio tribolato.

La situazione del mercato PC è leggermente migliore, ma ciò non significa che sia fiorente. "Stagnante" è un'espressione più corretta. Il dato interessante è la ragione maggiormente citata dagli analisti per spiegare la flessione delle vendite avvenuta a fine 2000: i consumatori non trovano più ragioni sufficienti per aumentare la potenza dei loro PC. Ciò significa che non esistono, per il momento, giochi abbastanza interessanti da giustificare l'acquisto di una nuova scheda video per poterne godere le meraviglie, e che, in definitiva, si è arrivati al punto in cui un titolo non riesce più a basarsi unicamente sui propri meriti tecnici per emergere. Da un certo punto di vista, il fatto che una console di punta non si evolverà per almeno alcuni anni "costringe" gli sviluppatori a imparare a programmarla sempre meglio, e a trovare soluzioni sempre nuove per i titoli che appaiono su di essa. Su PC per anni si è invece campato aumentando le richieste *hardware* e pubblicizzando il nuovo effetto di luce. Come gli sviluppatori affronteranno questo inizio di disinteresse da parte del pubblico sarà così uno dei temi di maggior interesse dell'anno che ci aspetta!

Vincenzo Beretta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel CD allegato alla rivista, oltre al demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri programmi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk, come tutti i mesi.

NON PERDERE IL GIOCO IN REGALO!

CODENAME EAGLE

46 ONI

21 ADDIO 3DFX

32 BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR

36 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

58 WARM UP!

PCZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

3 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
11 MONDO BIT
17 OPINIONI
42 CODENAME EAGLE
45 NEL CD
86 BORSINO
88 ALTER EGO
90 INTERNET VILLAGE
94 HARDWARE
102 TRUCCHI E SOLUZONI
112 ULTIMA PAROLA

ANTEPRIME

21 ADDIO 3DFX
25 I LUNGHI GIORNI DELLE AQUILE
31 TROPICO
32 BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR
34 THE SETTLERS IV
36 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
38 PROJECT EDEN
40 WARRIOR KINGS

PROVE SU SCHERMO

48 ONI
52 STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN
56 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
60 WARM UP!
63 B17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH
66 BATTLE OF BRITAIN
70 AMERICAN MCGEE'S ALICE
72 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
75 ALADDIN
76 CONTRAPTIONS
78 TIGER WOODS PGA TOUR 2001
80 ITALY 2000
82 PC CALCO 2001
84 THE TYPING OF THE DEAD
85 HELLBOY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100
La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99
Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89
Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79
Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69
Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59
Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49
C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39
Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29
Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego. Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19
Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Anche i masochisti confessano se torturati. Lo fanno per riconoscenza.
Stanislaw J. Lec

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

O voi lettori che intendete cingere d'assedio la fortezza della Zeta Mail, prendete nota di quanto segue, se volete evitare i colpi di frombola dell'Alessandro "Gizmo" Gori, come pure getti di olio bollente e massi rotolanti. Innanzi tutto munitevi di carta, penna o altro oggetto o strumento atto all'esternazione di elaborati costrutti e/o forbite perifrasi, nonché di un asciugamano (che è sempre utile in ogni circostanza). Indi lanciate i vostri dardi fiammeggianti e le bombe carta verso la Zeta Mail stessa a Milano, in Via Melchiorre Gioia 61/63 (il codice di avviamento postale è 20124). Se siete più temerari di Maika Solino e la magia nera è il vostro pane quotidiano, senza indugio alcuno indirizzate i vostri temibili incantesimi al portale cyberspaziale zeta@studiovit.com, tenendo bene a mente che il Leviatano è lì di guardia ed ha il sonno leggero. Volendo osare ancora di più, potete sintonizzarvi sul canale #PCZeta dell'irc.net36.com, ove, grazie all'aiuto del Fato, avrete modo di entrare in contatto con alcune delle entità che plasmano la presente rivista, a meno che il Gori in persona non vi abbia esplicitamente proibito di recarvi in quel sito, con la scusa del livello di colesterolo troppo alto. Infine, a coloro che amano le sensazioni forti, consigliamo di fare una capatina al newsgroup it.fan.studio-vit: gli insulti e le lapidazioni verbali sono all'ordine del giorno. Se dimostrerete tutta la vostra abilità e tutto il vostro coraggio, il Gizmo saprà come ricompensarvi. Un'altra fetta di torta? Un succo di frutta? Ananas o pompelmo? Ma guarda...hai il musetto tutto sporco di zucchero! Prendi un fazzolettino e pulisciti, neh! Come dici? Klatu verata nict...uuuhmm uuuhmm!

TUTTO L'AMORE CHE V'E'!

Amici, amanti, amici delle mie amanti, amanti dei miei amici, ma mai amanti delle mie amanti, quando leggerete queste righe sarà esattamente prima o più precisamente dopo, ma forsanco durante il 14 Febbraio dell'anno in corso (ovvero questo qui: questo), giorno in cui si festeggia il San Valentino dei santi, cioè San Gaspare, protettore dei pingitori di santini di San Valentino, dei coniatori di festività santifere, dalla cantante a la-page Viola Valentino, nonché del noto stilista Rocco Barocco. Ma anche, perché no, fautore ed appaltatore della Festa Degli Innamorati Value Pack, quella dei Baci Perugina (o delle Valda per i pezzenti che non se li possono permettere), della serata a cena in cui paga lui (non nel senso che lui paga a lei [comp. ter.], ma che lui paga lei [comp. ogg.]), del panettone, del gavettone, della Seat Marbella con tracce di sangue sul portabagagli, delle stelle filanti, della mimosa, della colomba, del garofano socialista. E quest'anno vi diamo pure il Valentine Menù Deluxe a sole 8.900 lire! Fantasticoso! Vi offriamo nientepopodimenochè... un Mc Donald's Mike Donovan with Visitor's sauce, una tisana grande corretta alla benzedrina, ritagli d'unghie del Babich panati e mantecati e ripanati di nuovo, e infine un Exogino fuori serie, "Tina Pikachu", escluso originariamente dai primi mitici quaranta per motivi sindacali. Sì, vi dico questo perché l'amore è come un panino imbottito di salame al botulino: formativo, paciugoso, glamour, ma dal tremendo retrogusto perlàge. E dovrete abituarvi, discepoli miei, a quel saporillo acidognolo come la testa di un sorcio schiacciata fra i denti, perché in quel "folle sentimento che" non sono sempre rose e broccoli, come sembrano spesso credere i miei diciannove lettori, perché ci sono pure le cosacce brutte che ti fanno la bua, quelle che ti dirottano ai talk show mirati e ti fanno sporcare specchi in solitudine. Sto parlando delle lasciazioni, perché infatti tutti prima o poi siamo stati lasciati nella nostra vita sentimentale. E - badate bene! - non solo nella nostra, ma a volte siamo stati mollati pure nella sua, cioè in quella di Adriana Ruocco, la regazzina simpaticosissima che faceva le mossettine sbarbine al Sanremuccio d'oro di tre o quarantatre anni fa (non rimembro), con (qui rimembro) la canzone sexy-noir "La Calda Notte Dell'Ispettore Scalisi" (di A. Ruocco, M. Scalisi, C. Mastella).

Vincenzo Beretta alle prese con la propria coscienza. (Piano americano)

Conosco un masochista che adora farsi una doccia fredda ogni mattina. Così se ne fa una calda.
David Frost

Ma a questo punto c'è da chiedersi come sia possibile essere mollati nella vita sentimentale di un'altra persona avulsa dal dittico amante? Credo che la risposta la sappiano solo Seneca e Fichte, oltre a me, quindi non saprei davvero come esservi d'aiuto (se non regalandovi una spazzola, che fa sempre comodo), anche perché il Seneca mi è morto ormai decine e decine di anni fa. In compenso posso dirvi che è un lusso essere lasciati, perché come minimo questo evento qui mi presuppone l'aver condiviso prima umori, sudori e suzioni con il simbionte di turno, situazione tipica di ciascheduna relazione sentimentale regolamentare e più o meno omologata. Senza contare poi che il personaggio di Harrison Ford si scopre essere il vero colpevole alla fine de Le Verità Nascoste. Ma ormai siamo quasi nel 2000, e vi invito almeno a patchare un po' la vostra sfera amorosa, se proprio vi spaventa installarci sopra una bella total convertion (tipo sublimare i vostri amplessi in elettrizzanti match a Mastermind). E finiamola coi maschi che sanno di muschio e di cuoio come piace alle donne (lo pensano loro)! E' la stessa pubblicità dello yogurt Muller ad invitare tutti ad amare in un certo modo dicendoci: "fate l'amore con il sapone". Caro Gustav H. Muller, posso capire cosa intende dire fra le righe, e sono d'accordo, perché l'amore va vissuto giorgio per giorgio con ogni poro della nostra pelle e con ogni punto nero del nostro naso, come diceva Freddy Mercury nella sua canzone-tributo a Lennon ("Life is Real) e in quella dedicata a Saragat (un pezzo strumentale, il cui titolo mi sfugge...). E come sosteneva LaPalisse, "un bacio è l'apostolo Cosimo fra Leparol e Tano" (due paesi originariamente in provincia di Isernia, ceduti nel 1599, in triple-pack con Nizza e Ottawa, allo Sri Lanka, per mere esigenze di sceneggiatura). Ed è per questo che invito tutti all'amore libero, ovvero al darsi totalmente ed incondizionatamente gnudi come cani fra gnomovettori sub-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Darious Lampa, programmatore capo della Westwood, ha dichiarato di essere arrivato a realizzare Battle For Dune, partendo da uno screenshot (questo). Alla LudoSagra 2k di Poggibonsi ha infatti dichiarato: "Ho passato gli ultimi 4 anni della mia vita a curare e plasmare questa singola immagine, per farne lo creenshot perfetto. Ma perché avesse un potenziale commerciale, mi ha consigliato la mia tutor Natalia Aspesi, questa immagine avrebbe dovuto essere inserita in un gioco. Ho pensato ad un sequel di Dune, ma poteva pure essere un remake di Revenge e per me era lo stesso. 'mporta niente a me. Basta che ho lui.".

astrali psicomorfici che si introfacchiano in cromospirali iridoevanescanti, e a inglobularizzare i metaumori ancestrali di miliardi di psicotolette venute dall'iperspazio per atterrare garruli sui nostri trip pleonastico-esiziali, in questa straniante lisergia "de noiartri" che chiamiamo appunto amore. E in questo marasma primordiale, che tanto ricorda il Big Ben, sarà bellissimo raccontare un giorno ai nostri figli, ai nostri nipoti, o ad un benzinaio occasionale, tutte le volte che siamo stati appunto gnudi, a glutei ghiacciati e schiacciati sul pavimento unto di un bisunto garage con ancora i sigilli della polizia (sia sul garage che sui glutei), in compagnia di un terzo e un quarto e ancora un quinto contemplativo (ma anche di più neh!), con litri e litri di olio di sansa e la salma di un pinguino. E poi cappucci neri con buchi per gli occhi, lingue di Menelik, un trinciarapi da sottomissione, uno snuff-movie teneroso, una gigantografia di Ted Bundy e la Diamanda Galàs che bercia in sottofondo. Mentre fuori ci sono gli sporchi musigialli che ci attaccano, e le perdite dello scaldabagno escono dalla fottute pareti... ops... scusate, sto di nuovo sconfinando sulla mia vita privata. Normalissima per altro. Ma Beretta non vuole che ne parli, e nemmeno il mio analista. Quest'ultimo mi si adira sempre infatti quando rivelo quello che facciamo noctetempore ('ico), all'oscuro dei nostri partner lavorativi. Ma sai, per noi è tutto un gioco. Sì, signora De Filippi, io amo mio marito e non lo tradirei mai per nulla al mondo. Solo che a noi va anche di divertirci con altre coppie, per poi confrontarci fra le mura di casa e combattere il logorio della vita moderna. Ma sempre tutto nell'ottica del nudismo-ludismo, neh! Lo schiavo e la padrona, il dottore e la paziente, il dividendo e il divisore, Sacco e Vanzetti, prosciutto e melone... Mille dittici, per mille giochi slurposi! Ma possiamo entrare in un club privè e anche non fare niente: nulla è detto, signorina Aspesi. Siamo liberi, e io sono anche una mamma meravigliosa con mia figlia Vaselina. E la più grande perversione, come dicevano Rocco Siffredi e Platone, è quella di volersi accoppiare tutta la vita con la stessa persona. O, a scelta, con la stessa persiana. Dottor Cucuzza, ma lo sa che la sua fossetta sul mento mi ricorda tanto le opere del Proust prima maniera?

Alessandro "Gizmo" Gori

Una domanda classica.
Lei è sulla torre con Pippo Franco, Lino Banfi e Massimo Boldi. Non si vergogna?
Simone Stenti

L'INCONTRO DI TEANO VISTO DA UN DROIDE DELLA FASCIA ECONOMICA DELLA SIMAK

Pag. 9 Zeta MAIL. Scorrendo PcZ di novembre, che finalmente è diventata svelta, sintetica, MODERNA, cosa trovo? Il TARICONE ALEX!!! Alex mi ricorda il peggiore MUGHINI di CONTROCANTO. Il ragazzo che le ha sempre prese e mai date, l'infantile legato al primo computer vicino al poster di GIOVANOTTI. Vedi ALEX io sono una che incoraggia le innovazioni, aiuto chi dopo il poco felice "Z" di alcuni anni fa con parole di incoraggiamento dicendo: dai ragazzi siete sulla buona strada vi siamo vicini!!! Cosa fa il "BULLETTO" che le ha sempre prese, spara sentenze e critiche a non finire. Bravo!!! Invece di PCZ ti consiglio l'ultimo libro di VELTRONI è senz'altro più adatto alla tua cultura da treno. Non me ne volere, sono una ventenne che le ha sempre date e legge "IL SIGNORE DEGLI ANELLI".

Annamaria da Valenza

Un egoista è uno che non pensa a me.
Eugene Labiche.

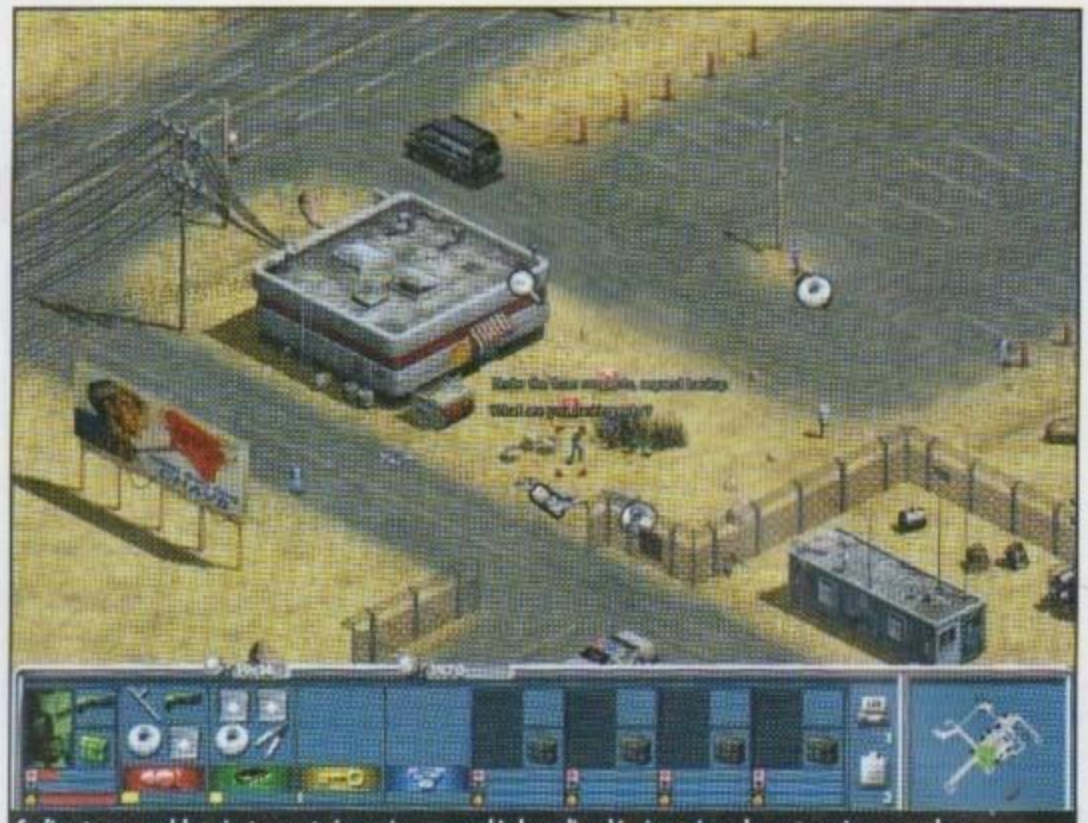
In questo pazzo pazzo mondo di recensori di cose, Gizmo (io) mi si eleva ad assaggiatore di persone, e spara bollini "Minga Approved By Gizmo" a iosa, per marchiare a fuoco sulla schienaccia gnuda tutta una fauna di critici della domenica che si attaccano al lavoro del suo psicanalista motivazionale new-age di fiducia, che è appunto quello di essere uno psicanalista motivazionale new-age di fiducia, garrulo spread-killer a tempo perso.
Un'amica di quella vecchia volpe del Rafael Phroquish mi ha fatto licantropizzare non poco, qualche giorno fa. Durante un viaggio in treno, dopo aver ascoltato dietro mio consiglio l'album "Vena Cava", indimenticabile opera sperimentalerrima della Diamanda Galàs, con un walkman della Shaub Lorentz e sgranocchiando Pringles al cobalto, la personcina in questione mi si è presa la libertà di commentare il tutto con un "mmmhhh, boh... me mi deprime... bah, tieni", detto con una NoSclaLaNzA omologata che mi ha dato brividi, pelle d'oca, conati e anche un paio di biglietti per andare a vedere Masini. No, io dico... "MH-BOH-MEMIDEPRIME-BAHTIENI"?! "M. B. M. B."?!? Tu, cara la mia Elisabetta Y. – e correggimi se sbaglio - stai hic et nunc confutandomi l'arte a go-go di una Diamanduccia Galasetta a caso con un tuo commentello scazzatino buttato là per inerzia mentre leggi gli orari dell'Intercity per il ritorno a casina tua bella. Pensa sequella buontempona della Diamanda venisse a sapere, magari mentre si slurpa un ghiacciolo allo zolfo, che l'hai confutata in siffatto modo! Brrr!!! Credo che abbandonerebbe tutto e si metterebbe a fare la cubista. Come fai tu Eli, tenera cagnetta rognosa che la sa veramente lunga su tutto, irresistibile facciotta da schiaffi che non sei altro! Sarebbe uno shock per lei non credi? Un commento disattento da una che si sente alla pari, una sparata sentenza di 4 parole 4 che diventa una stroncatura giusto per sublimare il nervosismo per il rincaro del mascara che tanto ti rode. Orecchie cerumose, digestione in corso e pensieri sul golfino alternativo griffatissimo da comprare, che distruggono con sinuosa eleganza, tutta una vita per l'arte o per il niente (fai un po' tu...). Che tristezza. No, non devi ascoltarla più volte la Diamandabbella per apprezzarla e ricrederti. Giocate sport diversi tu e lei. Tranqui, continua pure a farti di aspartame ("perché il zucchero mi va tutto sulle cosce") e non considerarle nemmeno queste cosucce qua. Non è colpa tua, besciamella, è che proprio sei così. Hai in mente la segregazione della specie del Mendel? Ecco, la colpa è sua. MA ALMENO STAMMI UN POCHINO ZITTA! E attenzione! Questo vale anche se, invece che la Galàs, tu stessi commentando l'album di Francesca Pettinelli di Non E' La Rai. Un giudizio del genere non deve esistere mai, né per il meglio né per il peggio offertoci dalla nostra pazza pazza vita di gusti e disgusti. Bah. Ma la Elisabetta non è la sola a peggiorare questo mondo transgenico. Trova difatti tempo per esistere anche l'individuo che mi commenta ogni cosa in bene o in male, a seconda di come ci viene meglio il discorso, ci viene! Più il commento di un film (o di un torrone nocciolato o di una partita di squash o di Miss Tor Pignattara, tanto è uguale...) assomiglia ad una recensione di Paolo Mereghetti, meglio è. Poco importa assegnare all'oggetto una stellina sola o l'en plein di cinque. Tutto sta nella sintassi, nell'abuso di coordinate per asindeto, nella G maiuscola corsiva con lo strascico arzigogolato come nemmeno la Cariatide sa fare. Ogni commento di questo tipo è sempre in divenire mentre viene esplicitato, e cambia continuamente nella forma e nel colore alla stregua di un capostazione. Un personaggio del genere si meriterebbe di sapere che è il giovane Lorenzo l'assassino in "Non Ho Sonno" di Dario Argento. E questo prima di vedere il film neh!
Ari-bah. Ma in questa immonda casistica dell'inquisitore elegante e disimpegnato, trova pure un posto al sole quello che se la tira di poter giudicare ogni cosa di primo acchito, ma che cambia sbarbinamente gusto ogni tre per due, e accusa l'oggetto del suo godere passato di essere mutato. E se il secretore dell'oggetto in sé,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le donne non hanno mai voluto salvarmi così tanto, come da quando sto benone senza di loro.
Aldo Busi

nel proprio percorso vitale, segue una precisa linea, per lui peggiora a priori. E' un dogma. Come gli album di Capossela per esempio, o i film di Nanni Moretti, o le Mercedes. Per lui qualunque cosa, vicina o lontana dall'arte, deve essere un buon panino imbottito, sempre diverso, ma che lasci sazi e soddisfatti. L'ominide in questione non se la racconta così, ma così è. "L'ultimo di Scorsese? Mah, l'ho visto un po' sotto tono!". Sotto tono? TU L'HAI VISTO? Sei stato TU? Guarda, stiamo parlando di Scorsese, non del tuo commercialista! Uno Scorsese che può pure essere sotto tono o aver fallito tutta una vita, ma credo che nessuno possa saperlo permettendosi un commento disattento della stessa profondità di un "passami il sale, Marisa" a caso. Scorsese fuori forma? Forse, ma solo lui sa se ha sbagliato e dove, e non lo sai di certo tu, ciccio, patetico avventore di fast-food che ti ergi a demiurgo, nemmeno tu fossi me. Poi ci appunto sono quelli come il sottoscritto, e lì tranquilli che è un'altra musica. Cosa dite? Invece lo è! Eddai, fidatevi per una volta. Insomma, io sono una personcina profonda che levati, e questo ormai lo sapete nel momento in cui siete ancora qui a non mi snobbate queste 5 pagine 5.
A parte tutto il cabaret profuso fino ad ora (in questa risposta e nella mia squallida vita), secondo il mio modesto ma autorevolissimo parere, i giudizi sublimano fin troppo spesso gli stati d'animo del momento di una certa tipologia di giudicanti, la loro voglia di esserci e di discuterne in maniera forbita e/o ganza, o la più insignificante noia fisiologica. In realtà non è che bisogna dare giudizi per forza, perché è possibile pure astenersi o rimandare la cosa a data da destinarsi. Ma comunque già il fatto di sborsare dei soldi è, a livello subconscio, un rinforzo negativo, quindi il lamentarsi a priori e su tutti i fronti è sovente l'atteggiamento più naturale per quello che deve dire la sua e deve dirla per forza. Conta poi che le lamentele sono come le ciliegie, una tira l'altra, e quindi è più facile amare tutto od odiare tutto, che vivere in quella terra di nessuno che è una gaia e pacifica convivenza. Anche le lettere vengono più accattivanti così, quindi meglio sparare a zero, perché comunque le parole sono gratis mentre l'oggetto del giudizio a volte si fa pagare. Devo ammettere che Alex, alla cui lettera ha già risposto il mio tutor Beretta, mi ha emanato ioni omologati provenienti da tutte e tre le categorie di critichini sopra citati. Non entro nel merito delle questioni su cui il capo ha già risposto, ma voglio rispondere al punto in cui sono chiamato in causa io, visto che non ho potuto farlo due numeri fa. E non vorrei riferirmi solo all'Alex, quando a una larga fetta di umanità criticante il sottoscritto (mi sto gasando, sì). L'Alex dimostra di non aver capito che la differenza fra il "ridicolo" e il "ridicolizzante" spesso la fa l'intenzione. Io sarei quel patetico individuo che chiede al pubblico di mandarmi barzellette carine per poi pubblicarle, quando poi inserisco la battuta più volutamente idiota, costruita e squallida del mondo? Non ci siamo, decisamente. Evidentemente c'è chi non legge tra le righe e non sa vedere oltre il proprio naso. Questa non è l'angolo delle "10.000 lire per una battuta", e non vuole esserlo. Lascio ai giornalini delle scuole medie questo ecumenico intento. Lungi da me pensare di stare rivoluzionando il mondo o sfornando capolavori su carta, perché la Z-Mail non vuole essere che "intrattenimento meno stupido della media", e per quanto miri basso, non mi va che venga travisata in alcun modo. Non dico che accetto solo critiche costruttive. No, si può essere anche menefreghisti nel criticare, l'importante è l'aver contenuto e compreso la materia che ci si accinge a confutare o a snobbare saggiamente. Ha ragione il buon vecchio Max Bunker ad adirarsi quando viene colpito da critiche particolarmente gratuite, da parte di chi ha deciso per sé e per l'autore di classificare "quello che Max Bunker scrive" in un modo o in un altro. Il problema è che il rapporto fra lettore e autore non è mai alla pari. Il primo può fare delle scelte, leggere o non leggere. Chi scrive invece non può farne. Io se potessi scegliere, di una certa tipologia di lettori farei volentieri a meno. Da quando ho iniziato ad occuparmi di questo spazio ho ricevuto sia complimenti davvero appassionati, sia critiche magari robuste, ma costruttive ed intelligenti, sia illazioni cattive, gratuite e, lasciatemelo dire, trustrate. Ma che farci? Per accontentare chi non apprezza questo spazio dovrei forse "tradire" tutti gli altri (e me con questi)? Dovrei trovare il miglior rapporto fra costi e benefici evolutivi e cercare di accontentare il maggior numero di persone per arrivare ad una fit-

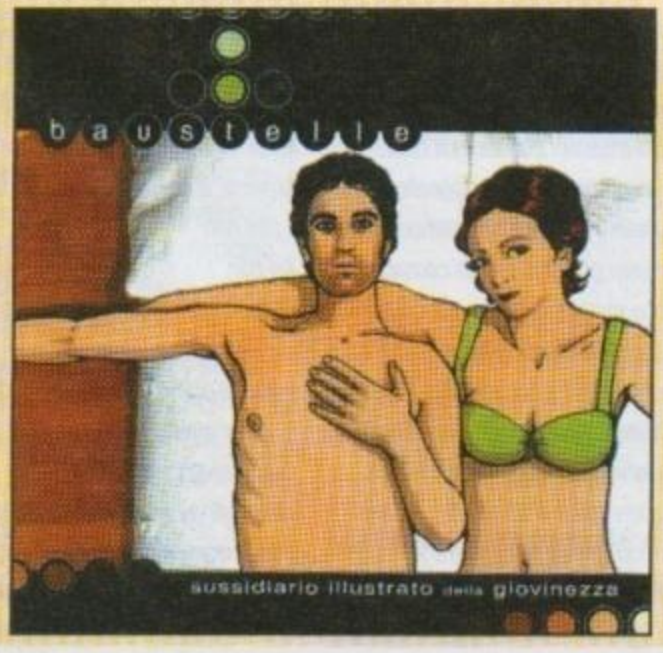

Se fissate per qualche minuto questa immagine, senza chiudere gli occhi, piano piano dovreste arrivare a vedere quello che sarà il vostro viso a 40 anni. Tuttavia non sembra funzionare, perché io c'ho provato e mi fa vedere solo un cavolo di teschio. Boh.

LA CANZONE DEL MESE

SADIK

(tratta da "Sussidiario Illustrato Della Giovinezza" dei Baustelle)

Gusta sulle guance il cuoio. Tocca il golgotha. Meglio di una gita al mare la domenica. Incatena con la seta, squillo platino. Chiuso dentro il bagno nostro padre amplifica le storie nere. E' l'apostolo dell'uomo in maschera, Sadik. La la la...
Per la vita dei ragazzi. Per il crimine. Quattro piume di cristallo. Bava a Hollywood. Antiomologata adolescenza torbida. Meglio di dovere lavora in fabbrica. Mio padre spera venga sotterranea la modernità. Sadik. La la la...



Al mondo ci sono così tanti tipi di donne che se dovessi elencarli tutti finirei subito.
Aldo Busi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mi sono accorto del '68 nel '69. Venivo dalla campagna. Se mi dicevano che era il '66, per me era uguale.
Roberto Benigni

ness positiva? Riuscire magari a mettere d'accordo po' tutti, a renderli contentini ma senza entusiasmi, e comunque buonini e tranquillini? Beh, sinceramente non mi piacerebbe nemmeno un po'. E questo è un problema generale di chi scrive o di chi deve fare delle scelte.
Un po' più di rispetto, da chi ha deciso di stroncare PCZeta senza appelli, come minimo ci farebbe piacere. A volte invece ci troviamo a leggere lagnose lamentele gratuite, disfattiste, arroganti, e scritte con un impeto idealista da salvatori della patria che forse è sprecato in questa circostanza. Certo, dare il meglio di noi in ogni cosa che facciamo è giusto e sacrosanto, ed è la più basilare forma di rispetto nei confronti di chi ci legge. Ma ricordiamoci che non stiamo curando il cancro, ma scriviamo solamente di divertimento e videogiochi.

Gizmo

Espressione parbaista rinascimentale di Nicoletta Strambelli, alias Patty Pravo, alias Mulla Salina, alias Andrea Babich. Qui la vediamo durante Il Cantagiro '62, diventato leggendario in tutto il mondo per l'imperdonabile stecca di giovanissimo Toto Cutugno. Nicoletta arrivava dalle selezioni per lo Zucchino D'Oro, e si presentava con un torrido calypso per bambini dal titolo "Il Ritorno Del Carrello Della Spesa Assassino". Si piazzò terza.

CIAK, MI GIRANO!

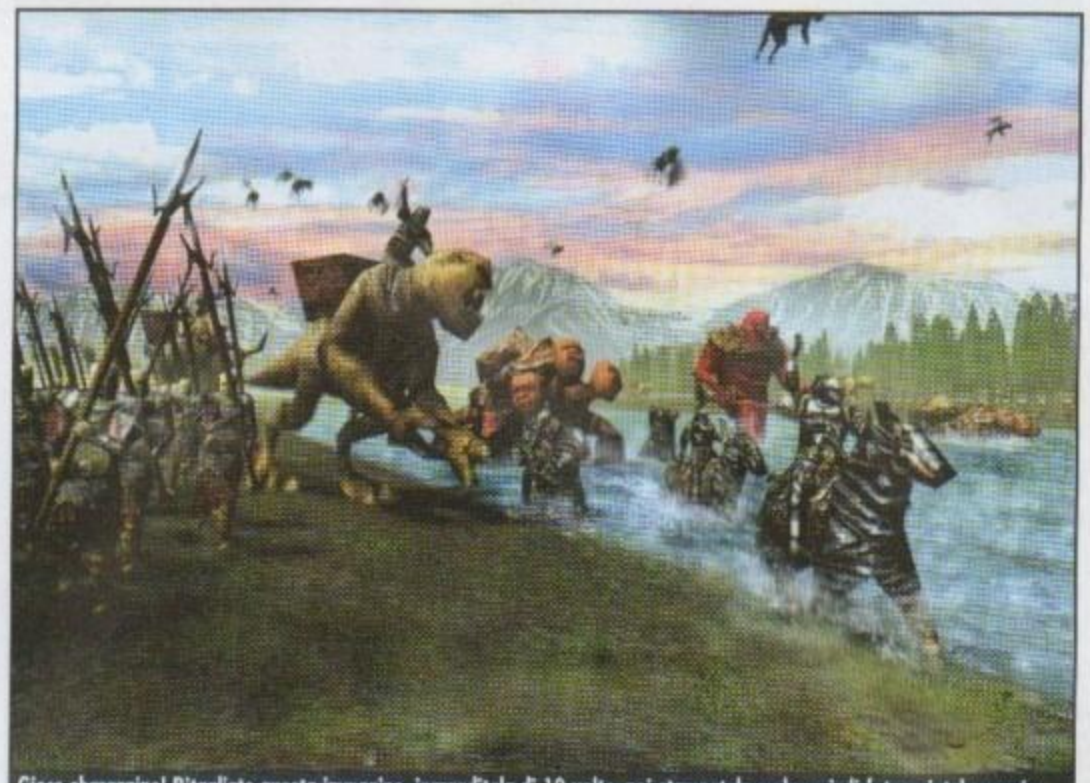
Dialogo di Gizmo con sé medesimo fuori di sé.
La scena si apre, mostrando una stanza alquanto disordinata. Potrebbe trattarsi della sede redazionale di una rivista di videogiochi, ma non si può comunque escludere a priori che si tratti in realtà della cucina del redattore capo. Sulla parete più lunga sono disposte tre scrivanie, sulle quali sono collocati altrettanti elaboratori elettronici, non particolarmente sofisticati, ma tali da conferire all'ambiente circostante una parvenza tecnico-organizzativa.
In corrispondenza della scrivania all'estrema sinistra, è seduto Frank Zappa che borbotta stizzosamente qualcosa riguardo alle pecore dal pelo lungo. Sulla destra, un uomo fissa con preoccupazione il cielo dalla finestra e cerca di valutare se il giubbotto che indossa possa essere adeguato alle condizioni meteorologiche. Un particolare spicca sulla parte posteriore del suo capo di abbigliamento : il simbolo di una nota marca di salumi.
Al centro, Gizmo, batte nervosamente sulla tastiera, completamente assorbito da quello che sta facendo.
Gizmo (*sudando*) - ...noumenizza...noumenizza...oddio...cosa noumenizza? Non ricordo più.
La Coscienza (*con aria annoiata*) - ...noumenizza il vuoto cosmico in bundle con il proprio Es in sé o qualcosa del genere...
Sulla spalla di Gizmo si è appena materializzato un minuscolo essere. Per quanto piccolo, ha le fattezze di una bambina dell'età di due anni, con dei folti capelli castani, un po' scompigliati, e un'espressione leggermente imbronciata. Indossa un paio di pantaloncini grigi scampanati, un pullover scuro e, ai piedi, sfoggia degli scarponcini con simpatiche fibbie rosse. Brandisce un ramoscello di ortica.
Gizmo (*trasalendo*) - Chi sei, cosa vuoi e, soprattutto, come ti permetti?!!?
La Coscienza (*fustigandolo con l'ortica*) - Per quanto tu cerchi di ignorare la mia esistenza, sai benissimo chi sono, neh!
Gizmo (*arricciando il naso*) - Naaa, ancora! Quando la smetterai di mandarmi in crisi? Non ti basta che io sia al centro di un conflitto dialettico con il resto dell'Universo, eh? Ricordati che io sono unico. Unico!
La Coscienza (*abbozzando un sorriso*) - Sarà, ma non sei certo Zaphod Beeblebrox!
Gizmo (*vistosamente alterato*) - Uuuuurghhh! Che saranno mai queste citazioni che io non colgo, eh? Robetta, ecco cosa sono! Piuttosto, chi è il regista di *Mean Streets*, me lo dici, eh?
La Coscienza - ...
Gizmo (*con una risata diabolica*) - Ah, ah, ah! Ecco, lo sapevo! Non lo sai, non lo sai!
La Coscienza - Forse è più divertente lasciartelo credere...
Gizmo (*glaciale*) - Va bene, se la mettiamo in questi termini, allora non ti parlo più! La Coscienza - Eh, eh, eh...
Gizmo (*scimmiottando*) - Eh, eh, eh! Lasciami lavorare, piuttosto! Devo partorire 30.000 caratteri per domani. Io plasmo, brechtianizzo, cosa credi?
La Coscienza - Aaaahhh, allora è per questo che le lettere te le scrivi da solo...
Gizmo (*arrossendo*) - Che cosa?!!? Lei sta giocando, vero? Allora mi lasci dire che non trovo IN ALCUN MODO corretto che si attenti in questa maniera all'integrità della nostra rubrica!
La Coscienza - Oh, oh, oh...siamo passati al "lei"!
Gizmo (*tappandosi le orecchie*) - Gne gne gne

http://www.oldgamesitalia.net/

"Sei in ritardo di mezz'ora"
"Sono caduto dalle scale"
"E ti ci è voluta mezz'ora?"
Groucho e Chico Marx

preoccuparti di nulla, se non di lucidare la tua boccia e metterci su del borotalco, altrimenti in tele vieni male.
Gizmo (con fare adenoidale): Ma chi è questo MB che mi perseguita da lettere e lettere?!?! Perché brutalizza proprio me e non un Babich a caso? La prima volta che questo individuo mi scrisse, disse che mi amava ma non mi diceva se era uomo o donna, poi iniziò a meleggiarmi senza troppi complimenti... E io ci pubblicai tutte le lettere, ci pubblicai! E avevo paura che se ci davo un dito si sarebbe preso tutto l'inguine! E poi sai come vanno queste cose... i beni in comune... dopo gli alimenti... poi mi tolgono l'affidamento dei miei tre oggetti psichici...
Coscienza: Ma ci fu pure una terza mail mi pare, che non ci venne minga alla luce su queste pagine, neh! Questa è la quarta, se non erro.
Gizmo (ticchettando nervosamente le dita su un quartiere residenziale): Si vero, e lo feci perché questo qui mi correggeva robe errate che avevo scritto. E c'aveva pure ragione! Io che pensavo di potermi citare addosso ogni tre per due anche in maniera grossolana e superficiale, tanto i lettori non se ne sarebbero accorti... Oh mio Dio se lo sapessero i miei cuccioli! I miei piccolini più affezionati! Che vergogna! Sono davvero un pover'uomo...
Coscienza: Giz, non starmi così, ti prego. Quel MB sarà di sicuro il Matteo Bittanti che tirarti in una delle sue diaboliche trappole o quel buontempone del Mauro Buti, che però non farebbe male ad un vacùolo cellulare.
Ma forsanco Max Biaggi, Micheal Biehn o perché no Cesare Cremonini dei King Crimson.
Gizmo (pronunciando a ripetizione il termine "chiasmo"): Lasciami solo, ti prego. Mi accorgo solo adesso di essere la caricatura di un essere umano, un patetico ominide che pensava di poter cambiare il mondo e invece... dovrebbe dimettersi da uomo. Ho dei morsi allo stomaco che...
Coscienza: Ma dai, fringuello. Quanti morsi? Cinque? Sei? Eddai, cucciolone! Arrivami almeno a dieci morsi, dieci
Sai che è il personaggio del regista occhialuto ad essere l'assassino in Screma 3?
Gizmo (on the rocks): Pfui... per fortuna l'ho già visto quel film! Comunque sono felice che tu abbia voglia di scherzare... ma io sto davvero male. Che ridicolo che mi sento. La catarsi, il kitsch, il weird... Puah! Come vorrei tornare indietro e dare più retta al Maderna.
Ma lo sai che anche la mamma del Beretta mi voleva scrivere una lettera in cui mi comunicava che mi rimpiangeva l'Apecarro? Io non chiedo accondiscendenza, ma solo pietà... PIETAAAAA'!!!!
Coscienza: Si amore, io ho pietà di te... e ti porto via da questi sporchi musigialli che ti fanno nottetempo la bua! Te lo primetto. Staremo insieme per l'eternitade ('fattilclassicopurio), teneri e onanizzati, in quel tiepido club scambista che è il nostro piccolo e tenero cuore.
Gizmo: Si tesoro, portami con te, via da qui. Ovunque. Ora. E non farmi male... Spero che un giorno i miei discepoli potranno capire che è stata tutta una farsa questa storia della controcultura. Abbiamo perso tutto, e io per primo ho fallito su tutti i fronti come nemmeno la Laurito al Sanremo '88 con la canzone "Il babà"...
(...)
Regista (con fare urlante, ma a voce alta): STOOOP! Buona la terza. Potete rivestirvi. Pausa di 20 minuti. Sono arrivati i cestini. Poi si gira la gag della copisteria. Si preparino Jeremy Irons, Martufello, Ugo Laviano e la pecora dal pelo lungo.
Gizmo (in accappatoio, appropinquentesi al regista): Sono andato bene, maestro?
Regista: Non chiamarmi maestro, dai. Chiamami solo Carlo, o dottor Vanzina se vuoi.
Gizmo (con fare nonnizzato): Non mi permetterei mai... Mi piace essere viscido e servile con voi potenti... Ma fra noi Massoni ci capiamo, non è così? Poi la voce grossa la serbo per il popolino. Sa com'è... Allora come sono andato? Regista (sfrugandosi il mento): Mmmmhhh, benino, ma si vede da lontano che non reciti te stesso. L'autocritica non è il tuo forte... Gizmo (in piano americano): Quello è chiaro. Ho dei progetti molto ambiziosi IO! Qua nelle retrovie del mio emisfero temporale già si vocifera su una possibile insurrezione popolare! Ma stia zitto, per carità! LORO non devono saperlo. E sto parlando della setta "Frati Rossi", e lei sa a chi mi riferisco. Credo che un paio si siano infiltrati pure nel corpo redazionale della nostra rivista di videogiochi, che è solo una copertura ovviamente, perché tutto quello che è scritto lì va letto in codice.
Regista (porchizzante): Questa cosa rimarrà fra noi due, può fidarsi. Sa Gizmo che un pochettino la stimo pure io?
Aho, io vorrei raccontarmela diversamente perché lei è un personaggio scomodo, ma un pochino di bene ce lo voglio, lo sa?
Gizmo (adagio in levare): Senta, se mai dovessi registrare questo dialogo, sbobinarlo e pubblicarlo sulla Z-Mail, magari in risposta ad una mail dell'MB reale, e non sapessi che climax dare al tutto, come potrei chiudere?
Regista: Potresti chiudere così appunto. (Vedi - ti fa fastidio se ti abbraccio? – anche Mario Bava alla fine de I Tre Volti Della Paura decise di mettere un campo lungo che svelava il metacinema del... [sfumando])

Gizmo


Gioco sbarazzino! Ritagliate questa immagine, ingranditela di 10 volte, poi stampatela male, quindi fotocopiatela peggio, e fotocopiate la fotocopia, e ancora fotocopiate la fotocopia della fotocopia ma, questa volta, in acetato. Sembra incredibile, ma l'immagine che ne verrà fuori sarà esattamente lo screenshot di Fallout Tactics che trovate qua attorno, visto dietro un vetro smerigliato.

"Non son degno di te, babbo."
"Allora sei proprio l'ultima delle merde"
Altan

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...

Sydney
(titolo originale: *HARD EIGHT*)

Regia:
Paul Thomas Anderson
Anno:
1996
Produzione:
USA
Interpreti:
John C. Reilly,
Philip Baker Hall,
Gwyneth Paltrow,
Samuel L. Jackson.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit NEWS

a cura di Vincenzo Beretta

CIELI PIU' SERENI SULLA LEARNING COMPANY

C'era una volta la Learning Company, divisione interattiva della Mattel. "C'era" perché oggi la situazione è parecchio più confusa. Dopo un terribile anno 2000 durante il quale la Learning Company è stata poco cerimoniosamente abbandonata dalla Mattel, è stato il Gores Technology Group a raccoglierne i cocci e a cercare, con essi di costruire qualcosa di migliore e di più stabile. La società, oggi creativamente ribattezzata "Game Studios" lavorerà come fornitore di servizi per terze parti nello sviluppo di titoli per PC e console. A causare la caduta di questo marchio prestigioso è stata purtroppo una gestione corporativa da parte della Mattel così dissennata da essere stata giudicata dagli analisti del settore "un caso da manuale su come non operare nel settore multimediale contemporaneo".

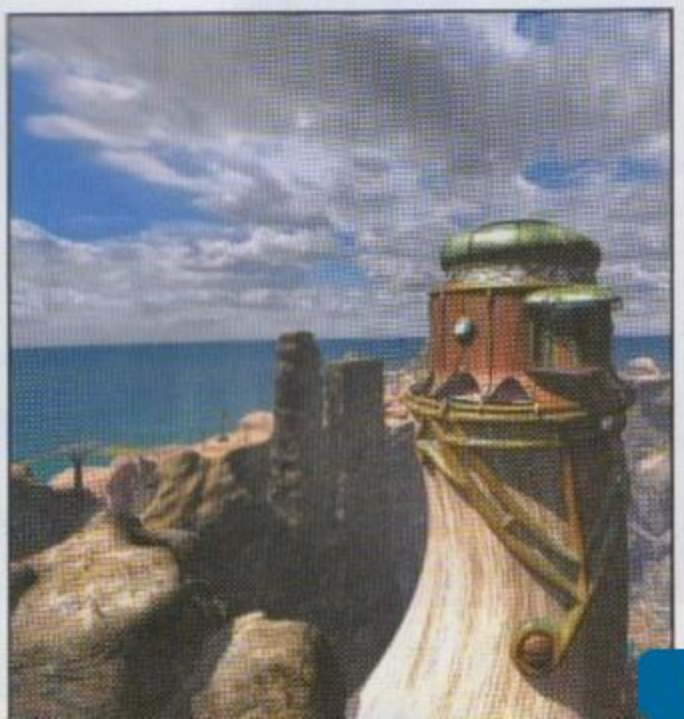
L'arrivo del Gores Technology Group ha salvato dall'oblio non solo la società, ma praticamente tutte le *franchise* di cui essa era proprietaria, e lo sviluppo di alcuni tra I titoli più attesi dagli appassionati. Come prima mossa è stato però deciso un cambio di ragione sociale.

"Mentre la Learning Company gode di molto rispetto nel settore educativo e commerciale, c'è stata in passato molta confusione riguardo alla nostra identità nel settore dewl divertimento interattivo," ha detto il General Manager della società Jeff Hoff. "Il paradosso è che la società è proprietaria di *franchise* estremamente proficue e popolari, come *Myst* e *Chessmaster*. Ma non c'è mai stato un unico marchio dietro a questi titoli... The Learning Company, Broderbund, Mindscape, SSI, Red Orb – una pletora di società differenti il cui proliferare ha causato solo confusione, difficoltà nel marketing e scarsa consapevolezza nel consumatore della forza della compagnia che stava alle spalle di tutti loro. Così abbiamo pensato che fosse giunto il momento di standardizzare la nostra immagine sul mercato"

Secondo un portavoce della società, il marchio Game Studios coprirà tutti i giochi pubblicati dalla stessa, a prescindere dal genere o dalla piattaforma, con un'unica eccezione: il marchio Strategic Simulations Inc. (SSI). La SSI continuerà ad essere associata con I GdR sviluppati dalla società, come l'imminente (e attesissimo) *Pool Of Radiance: Ruins of Myth Drannor*, e con I titoli di strategia, a turni e in tempo reale, di ambientazione sia storica che fantastica.

I seguenti titoli rappresentano il probabile piano di pubblicazione della neonata società nel corso del 2001, e mostrano come I neonati Game Studios abbiano ereditato dalla defunta Learning Company parecchie frecce interessanti per il loro arco:

The Moon Project (Windows) Aprile
Myst III: Exile (Windows /Macintosh) Aprile
Destroyer Command (Windows) Maggio
Silent Hunter II (Windows) Maggio
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (Windows) Maggio
Larry Bond's Harpoon 4 (Windows) Luglio
Flanker Attack (Windows) Luglio
Solar (Windows) Settembre
Warlords IV (Windows) Settembre
Championship Surfer (PS2) Settembre
Legend of Alon D'ar (PS2) Novembre



SOMMARIO

- EA.com si accaparra la NFL **pag 12**
- Air Command 3.0 sotto le insegne della Shrapnel **pag 12**
- *La volpe si dilegua nel sottobosco* **pag 12**
- La SSI risorge con la Matrix **pag 12**
- Evergest sulla cresta dell'onda **pag 13**
- Crollo verticale nelle vendite dei desktop **pag 13**
- Violenza si ma non per tutti **pag 13**
- Bill Gates è un uomo ricco **pag 13**
- Nazioni che salgono e nazioni che scendono **pag 14**
- Konoko a fumetti **pag 14**
- L'Elspa contro l'ira **pag 14**
- Tre al Lara la prezzo di tre! **pag 15**
- Er Mej **pag 15**
- Stunt Gp centra un ostacolo imprevisto **pag 15**
- Elementale, Nexus! **pag 15**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EA.COM SI ACCAPARRA LA NFL

EA.com, la divisione online del colosso del divertimento elettronico Electronic Arts, ha annunciato proprio di recente di essersi assicurata i diritti di sfruttamento su internet della NFL – la National Football League, la più importante lega statunitense di Football Americano. EA.com, grazie a questi nuovi diritti, avrà la possibilità di sfruttare ogni informazione riguardante squadre, divise e loghi della NFL in una varietà di giochi online fruibili esclusivamente sul suo network. Inoltre EA.com e NFL.com effettueranno operazioni di co-branding, provvedendo ognuno link diretti alle più interessanti sezioni dell'altro. NFL.com è ormai un sito di notevole importanza vantando l'astronomica cifra di 6,5 milioni di visitatori ogni mese e presto ognuno di loro avrà l'opportunità di collegarsi istantaneamente a ognuno dei giochi basati sul franchise NFL offerti da EA.com. L'accordo prevede anche giochi che utilizzino ICQ e presenti online su servizi come Netscape, America Online e Compuserve.

AIR COMMAND 3.0 SOTTO LE INSEGNE DELLA SHRAPNEL

Le società che hanno abbracciato la politica di distribuire i loro titoli unicamente su internet (tagliando così le spese di distribuzione) stanno vivendo un momento felice. La Shrapnel Games, creatrice dello splendido simulatore di carro armato *Steel Beasts*, si è ora assicurata i diritti di distribuzione di *Air Command 3.0*, terza incarnazione del simulatore di controllo del traffico aereo. Sviluppato dalla Joe's Games e dal progettista Joe Grawoski (un nome già noto agli appassionati di questa piccola ma affascinante nicchia di simulatori), il gioco pone il giocatore nei panni di un controllore di volo alle prese con i problemi di un grande aeroporto internazionale. Alla progettazione della terza edizione hanno partecipato anche alcuni autentici controllori di volo dell'area di Los Angeles.

LA SSI RISORGE CON LA MATRIX

Tutti li davano per morti, ma i giochi di simulazione storica sembrano più vitali che mai. Dopo i successi di *Operational Art of War*, *Combat Mission* e la *Campaign Series* e gli altrettanti ottimi risultati raggiunti da vecchi classici rivisitati e distribuiti gratuitamente come *Steel Panthers: World at War* (reperibile sul ciddone di novembre di PCZeta), ecco che tre veterani del settore uniscono nuovamente le loro forze per garantire battaglie di qualità a tutti gli appassionati. Si tratta nientemeno di Joel Billings (fondatore della SSI), Gary Grisby (leggendario game designer e autore, tra gli altri, di *Steel Panthers*) e Keith Brors (co-sviluppatore di quasi tutti i titoli di Grisby da cinque anni a questa parte). I tre, in pratica il nucleo storico della SSI, hanno fondato la 2B3Y Games con l'obiettivo di produrre wargame per PC. Tre i titoli previsti: una simulazione delle battaglie tra americani e giapponesi nel Pacifico Meridionale nel 1942-43, una simulazione strategica di tutta la Guerra nel Pacifico 1941-45 e una seconda simulazione strategica del conflitto russo tedesco 1941-45. Gli appassionati riconosceranno nel secondo e nel terzo titolo il *remake* rispettivamente di *Pacific War* e *War in Russia*. I titoli saranno distribuiti dalla Matrix Games, la società già nota per *Steel Panthers: World at War*, con date di uscita previste tra l'inverno del 2001 e l'estate del 2002.

LA VOLPE SI DILEGUA NEL SOTTOBOSCO

Con un improvviso comunicato stampa dal contenuto davvero inatteso la Fox Interactive – divisione videoludica del gigante cinematografico – ha annunciato la propria decisione di abbandonare il mercato della distribuzione. Gli analisti della Fox prevedono per il futuro di applicare ai loro titoli un modello di "co-distribuzione" attraverso delle patnership con distributori e ed editori già affermati. Non si hanno notizie, per il momento, su quali potenziali patner la Fox abbia contattato a questo proposito. E' importante notare come tale scelta non sia, apparentemente, legata al successo dei titoli Fox – in questo momento particolarmente sotto i riflettori. *No One Lives Forever*, l'avventura d'azione in prima persona ambientata negli anni '60, è uno dei titoli di maggior successo dell'inverno 2000/2001. La Fox è inoltre proprietaria di alcune delle *franchise* più *hot* del momento, sia cinematografiche che televisive, come *Aliens* e *Buffy the Vampire Slayer*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EVERQUEST SULLA CRESTA DELL'ONDA

Due notizie hanno portato alla ribalta il gioco di ruolo *online* della Sony/Verant, una positiva e una curiosa. Quale volete sapere per prima? Decidiamo noi... La notizia positiva è stato l'inaspettato successo del "capodanno su *Everquest*", una festa informale che prevedeva l'incontro *online* dei giocatori del titolo in oggetto per uno scambio di auguri degno del nuovo millenio. Secondo i dati forniti dalla Sony, 81.858 giocatori hanno partecipato all'iniziativa, ingorgando i server ma facendo senza dubbio felici i responsabili del gioco. In una notizia non correlata ma senz'altro curiosa, la Sony ha comunicato, in congiunzione con il sito eBay, di avere bloccato tutte le aste inerenti la compravendita di personaggi di *Everquest*. Infatti 4.500 diversi personaggi sono stati rimossi dalle liste degli oggetti commerciabili su eBay; i più potenti tra essi avevano già raggiunto la quotazione di 1000 dollari! Secondo Greg Rizzer, PR della Sony, "le proteste dei giocatori per le conseguenze di tale attività avevano superato il livello di guardia, mentre la messa in vendita o l'acquisto del personaggio creato da un altro giocatore già di per sé è un atto che viola la licenza d'acquisto tra il giocatore e la Sony".

CROLLO VERTICALE NELLE VENDITE DEI DESKTOP

Secondo l'osservatorio dell'industria PC Data, le vendite di desktop PC sono scese del 24% nel dicembre 2000. Questo calo coinvolge sia la vendita nei negozi che quella diretta via internet, e segna il quinto mese consecutivo di contrazione del mercato. Complessivamente, nel 2000 sono stati venduti circa 10 milioni di PC, con un calo dello 0,8% rispetto al 1999. Sebbene questa percentuale possa apparire estremamente marginale, è la prima volta in assoluto che PCData registra un calo di questo tipo. In base agli analisti della società canadese, le ragioni di questa contrazione vanno ricercate nei prezzi più elevati e nella minore necessità oggettiva per il consumatore di acquistare un computer più potente.

BILL GATES E' UN UOMO RICCO

La Microsoft Corporation ha ufficialmente annunciato un fatturato record di 6,59 miliardi di dollari per l'ultimo trimestre del 2000 – un incremento dell'8% rispetto allo stesso periodo del 1999. Il guadagno netto è ammontato a 2,62 miliardi di dollari. John Connors, direttore finanziaro Microsoft, ha così commentato questi dati: "La forte domanda per *Windows 2000 Professional* e *Windows 2000 Server* è stata il vero motore di questo successo. Ad avere pagato è stata la nostra strategia di fornire strumenti e soluzioni alle grandi imprese". Le vendite dei prodotti della famiglia Windows nel terzo trimestre 2000 hanno raggiunto vette da record, soprattutto *Windows 2000 Professional* e *Windows 2000 Server*. Organizzazioni come il Comando Medico dell'Esercito degli Stati Uniti e la British Petroleum stanno sempre più adottando adottando *Windows 2000 Professional* come loro sistema operativo standard.

VIOLENZA SI', MA NON PER TUTTI

L'Associazione Internazionale degli Sviluppatori (IGDA) ha tenuto di recente un *summit* su uno degli argomenti storicamente spinosi dei videogiochi: il loro contenuto violento e la fruibilità dello stesso da parte delle menti più giovani. "La soluzione è promuovere i titoli in modo adeguato, evidenziando la fascia di età per la quale sono pensati", sottolinea Justin Chin, presidente della Infinite Machine. "La IDGA, comunque, non desidera affrontare il complesso problema dei legami tra gioco violento e comportamento violento, ma le altrettanto difficili problematiche di come creare consapevolezza nel cliente al momento dell'acquisto, così che egli possa compiere una scelta informata. Vi è molta disinformazione su questo problema, sia tra il pubblico che tra gli organi di stampa". L'esperienza di noi di PCZeta mostra che, in effetti, questioni chiave come la presenza dei *rating* di valutazione che indicano per quali fasce di età è stato pensato un gioco non sono oggi pienamente comprese da stampa e politici: così, davanti al *Codename: Hitman* o al *Carmageddon* di turno si sente spesso pretendere a gran voce una cosa che esiste già. IL comitato formato dall'IGDA, comunque, è attualmente composto da esponenti delle più importanti società del settore: 3DO, Electronic Arts, Infinite Machine, LucasArts, Konami e Ronin; inoltre vanta alcuni membri "ospiti" provenienti da altre discipline rilevanti, come il detendore della cattedra di Studi Mediatici del MIT, Dr. Henry Jenkins.Se la cosa vi interessa, potrete trovare maggiori informazioni sulla *homepage* dell'associazione a http://www.igda.org

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

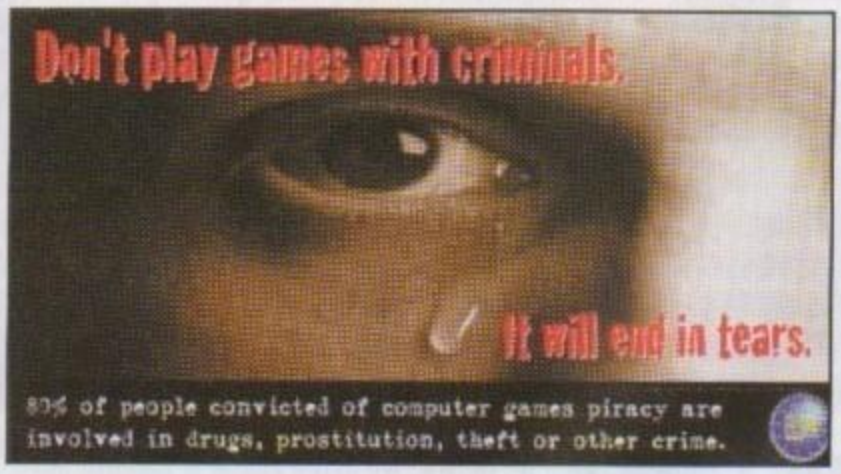
http://www.oldgamesitalia.net/

NAZIONI CHE SALGONO E NAZIONI CHE SCENDONO

I distributori statunitensi non hanno passato un buon fine anno: i primi dati sulla vendite del 2000 mostrano un calo complessivo del 5% rispetto al 1999. Questo calo include giochi sia per PC che per console, hardware dedicato (come le schede 3D) e console. Le cause del declino vengono attribuite al tradizionale "periodo di transizione" che precede l'ingresso sul mercato delle nuove generazioni di piattaforme videoludiche: Playstation e Nintendo 64 sono oggi al termine del loro ciclo vitale, mentre per Playstation 2, X-Box e GameCube occorrerà attendere dai sei ai diciotto mesi prima di ottenere una loro presenza significativa sul mercato. Parallelamente, le vendite nel Regno Unito hanno visto una crescita complessiva del 16%, per un fatturato totale di 934 milioni di sterline. Ancora una volta la causa è dei titoli per console, segno delle esistenza di due realtà di mercato ben differenti sulle due sponde dell'Atlantico. Il declino delle piattaforme di vecchia generazione ha causato anche il calo dei prezzi delle stesse e –conseguenza in parte imprevista dagli analisti di mercato – maggore interesse verso questa forma di divertimento da parte dell'acquirente casuale. Un gioco per Playstation che costava 32 sterline nel 1998 può oggi essere acquistato per 22 sterline o meno. Stiamo parlando di titoli appena pubblicati, come *Parasite Eve 2*, e non di vecchi giochi riproposti in versione *budget*. Il fatturato complessivo dei programmi per console nel Regno Unito è cresciuto del 23%. A prescindere da questi dati, occorre infine notare la ri-esplosione del mercato delle console portatili sia negli USA che in UK – un fenomeno in larga parte dovuto al *boom* dei *Pokemon*. L'aumento negli Stati Uniti è stato del 26%, mentre il Regno Unito ha registrato un incredibile crescita del 123% in questo settore – per un fatturato complessivo di 50 milioni di sterline.

KONOKO A FUMETTI

L'ispirazione per *Oni*, l'avventura d'azione della Bungie, è stata il fumetto *Ghost in the Shell* di Masamune Shirow, ma ora la coraggiosa Konoko, protagonista del videogioco, avrà la possibilità di darsi da fare su una testata tutta sua. Inizierà questo mese, infatti, la pubblicazione dell'albo *Oni* da parte della Dark Horse Comics – una società non nuova ai *tie-in* con *franchise* già esistenti, come dimostrano le testate dedicate a *Aliens*, *Terminator* e *Guerre Stellari*. Scritto da David Land e illustrato da Sunny Lee, il fumetto si articolerà in tre parti e verrà pubblicato negli Stati Uniti a partire da febbraio. Aspettatevi di vederlo in Italia poco dopo attraverso i normali canali di importazione, anche se al momento non si ha notizia di un'edizione nella nostra lingua.



L'ELSPA CONTRO L'IRA

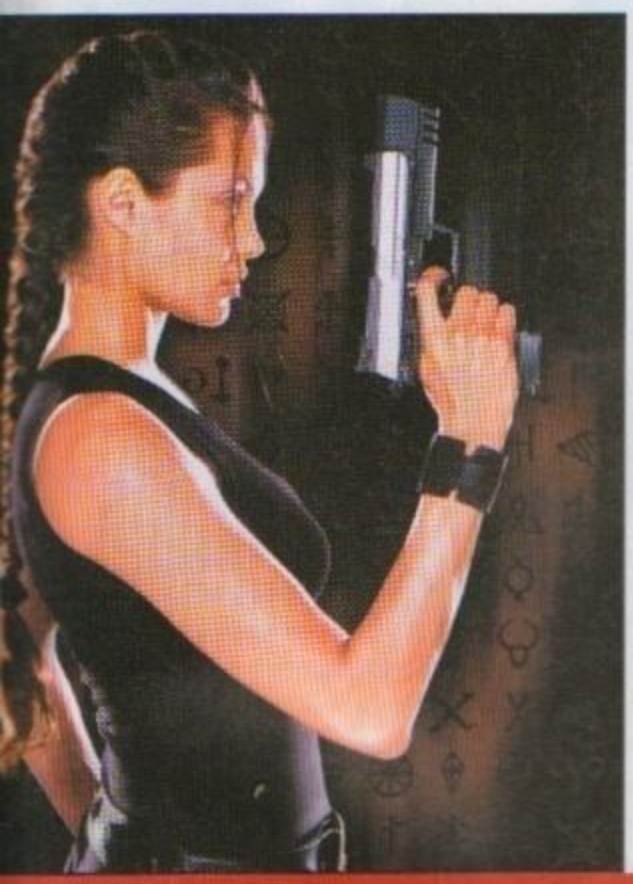
Per molto tempo si è dibattuto se davvero l'acquisto di videogiochi e videocassette pirata potesse contribuire a finanziare le organizzazioni terroristiche mondiali. I detrattori di questa teoria parlavano di "eccessivo allarmismo" alimentato dalle grandi società di distribuzione, ma gli avvenimenti accaduti in Irlanda del Nord nel dicembre del 2001 stanno gettando nuova luce sulla questione. Il 13 dicembre 2000 alcuni ufficiali di polizia che stavano esaminando un carico sequestrato di videocassette e videogiochi pirata sono stati aggrediti da alcuni uomini armati e mascherati che, dopo avere immobilizzato i poliziotti, si sono impadroniti della merce per dileguarsi subito dopo a bordo di un furgone. La polizia nordirlandese ritiene con ragionevole certezza che gli aggressori fossero membri dell'IRA, l'organizzazione paramilitare che lotta per l'indipendenza dell'Irlanda del Nord dal Regno Unito. Il valore delle merci sottratte è stato stimato intorno alle 100.000 sterline, circa 300 milioni di lire. Sempre secondo fondi della polizia, non è la prima volta che emergono prove suffraganti l'ipotesi che l'IRA utilizzi la vendita di *software* e videocassette pirata per finanziare le proprie attività. Il giorno successivo la polizia nordirlandese si è comunque rifatta, arrestando tre persone e interrompendo l'attività di un grosso centro di duplicazione di *software* nei pressi della cittadina di Dundalk. Anche in questo caso la polizia è certa che si trattasse di un'attività legata all'IRA. Terry Anslow, Investigatore Capo dell'Unità Criminale dell'ELSPA, ha così commentato questi avventimenti: "Da molto tempo sappiamo che esiste un legame tra falsificazione di prodotti di largo consumo e terrorismo, e film e videogiochi rientrano certamente in questa categoria. Si tratta di un modo estremamente pratico e veloce per raccogliere fondi per attività ben più sinistre. Una volta di più chiediamo ai negozianti di non acquistare merci di provenienza dubbia o palesemente illegale. Non solo questi prodotti possono rivelarsi di qualità molto bassa, o addirittura non funzionare, ma così facendo è possibile finanziare involontariamente attività estremamente gravi, come il terrorismo". L'ELSPA è l'organizzazione creata dall'industria allo scopo di proteggere gli interessi degli sviluppatori e dei distributori di giochi. Nei primi nove mesi del 2000 ha portato a termine oltre 700 raid

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRE LARA AL PREZZO DI TRE!

Racconta uno spassosissimo aneddoto recentemente circolato negli ambienti hollywoodiani che un giorno Simon West, regista del film di *Tomb Raider*, scoprì la protagonista Angelina Jolie intenta a scrutare l'orizzonte cambogiano (ci si trovava ad Angkor Vat) con l'ausilio di un potente binocolo. "Cosa vedi?" chiese il regista incuriosito. "Vedo il *sequel*" rispose l'entusiastica Angelina. Preveggenza o entusiastico ottimismo? Qualunque sia la risposta, la Jolie ha recentemente comunicato di avere firmato l'opzione per vestire i rarefatti panni di Lara in almeno altri due film. "La maggior parte del cast ha già firmato insieme a me", ha svelato Angelina, "e non vedo cosa possa impedire a questo film di trasformarsi in una serie sullo stile di James Bond o Indiana Jones... in fondo è già un mix tra i due!" Questa opzione, specifica la rivista inglese di cinema *Empire* non assicura che i *sequel* verranno girati – in fondo il primo film deve ancora uscire nelle sale e dimostrare la propria capacità di attrarre le masse. Si tratta però di un segnale della fiducia che la società di distribuzione di *Tomb Raider* (la Paramount) ripone nel progetto. Angelina, nel frattempo, ha festeggiato ferendosi a una caviglia durante le riprese di una delle ultime scene del film.



ER MEJO

Chebbello! E' arrivata anche quest'anno la classifica dei titoli più venduto (in questo caso del 2000). Il fatidico anno dei 3 zeri ha visto alcune fluttuazioni nel mercato globale (descritte in un'altra news) ma ha anche affermato una volta di più che i videogiochi sono una realtà che non ci abbandonerà tanto presto, con giri d'affari un tempo riservati alle major hollywoodiane. I dati includono PC e console e vedono il trionfo degli odiati Pokemon, l'unica forza della natura capace di arrestare *The Sims* di Will Wright. Ecco dunque la classifica ufficiale, sperando che si tratti di un caso isolato e di non registrare l'anno prossimo il trionfo di titoli come *Super Mario Pokemon* o *Roller Coaster Pokemoon*.

1 Pokemon Silver GBC Nintendo
2 Pokemon Gold GBC Nintendo
3 Pokemon Yellow GBOY Nintendo
4 Pokemon Stadium N64 Nintendo
5 The Sims W95/W98 EA
6 Tony Hawk's Pro Skater 2 PSX Activision
7 The Legend of Zelda: Majora's Mask N64 Nintendo
8 Tony Hawk's Pro Skater N64 Activision
9 Gran Turismo 2 PSX SCEA
10 Pokemon Blue GBOY Nintendo
11 Pokemon Red GBOY Nintendo
12 WWF Smackdown! PSX THQ
13 Pokemon Trading Cards GBC Nintendo
14 Super Mario Bros Deluxe GBC Nintendo
15 Who Wants to be a Millionaire? W95/WNT Disney Interactive
16 Tony Hawk's Pro Sakter N64 Activision
17 Roller Coaster Tycoon W95/W98 Hasbro
18 Madden NFL 2001 PSX EA Sports
19 Mario Party 2 N64 Nintendo
20 Diablo 2 W95/98/2K Blizzard (Havas)

STUNT GP CENTRA UN OSTACOLO IMPREVISTO

Se siete tra coloro che contavano con impazienza i giorni in attesa dell'uscita di *Stunt GP*, il gioco di guida spericolata della Team 17 incentrato sulle gioie dei modellini radiocomandati, preparatevi a una brutta notizia: la Infogrames, distributrice ufficiale del titolo, ha annunciato il ritorno dei diritti del gioco alla Team 17 "non rientrando questi nella pianificazione per il 2001 della società francese". La Team 17 è attualmente in cerca di un nuovo distributore non solo per la versione PC del titolo ma anche per la sua conversione su Dreamcast.

ELEMENTALE, NEXUS!

Si chiama *Elemental Saga* e sarà il nuovo gioco multiplayer *online* sviuppato dalla Nexus. Ambientato nel 2099, *EA* è caratterizzato da un tema "technofantasy" che unisce in egual misura elementi fantastici e fantascientifici. I giocatori potranno impersonare maghi capaci di controllare gli elementi (aria, acqua, terra e fuoco i più famosi – tra gli elementi, non tra i maghi!) e combattere contro una generazione di demoni che sta lentamente prendendo il controllo di una Terra devastata dai disastri ambientali.

L'ambientazione post-apocalittica unita alla fantasy tradizionale ricorda in eguale misura sia i giochi da tavolo della Games Workshop (*Warhammer Fantasy* e *40.000*) sia il gioco di ruolo della Palladium Games *Rifts*. Il titolo promette comunque fino a 16.000 giocatori *online* contemporaneamente per server, un sistema di gilde pensato per favorire il formarsi di comunità e uno *story engine* capace di trasformare automaticamente in "leggende" le imprese dei giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IPOTESI IRREALE?

a cura di Luca Olivato

La recente acquisizione di 3dfx da parte di nVidia potrebbe finire con il rivoluzionare anche il modo di programmare gli FPS che in un futuro non molto remoto arriveranno a punte di bellezza mai viste

L'attuale uscita di *Rune*, che sfrutta l'engine di *Unreal Tournament*, ci porta questo mese ad analizzare il titolo della Epic, uscito nella versione originale oltre due anni fa. Sarà questa una breve osservazione prettamente tecnica, dal momento in cui il celeberrimo shooter rimane ancor oggi un punto di riferimento per ogni programmatore. Infatti questo è uno dei pochi giochi in grado di sfruttare tutte le principali API (acronimo di *Application Programming interface*): esse sono in parole povere il "ponte" che consente agli sviluppatori di dialogare con l'hardware.

Unreal è un titolo molto "diplomatico", perché consente l'utilizzo delle OpenGL (*Open Graphics Language*), il sistema preferito dai programmer più dotati di talento in quanto (come suggerisce lo stesso nome), essendo open source, è compreso da diversi sistemi operativi: a partire dai normali Windows PC per finire alle complesse workstation di fascia alta prodotte da Silicon Graphics e Sun. Sebbene possa sembrare che i titoli che fanno uso di queste librerie siano molti, in realtà essi sono in gran parte prodotti da ID software, che le ha utilizzate per i motori di *Quake II e III* (per *Quake* erano state utilizzate solo delle porzioni di queste, le *MiniGL*). Tuttavia l'avvento del Dreamcast potrebbe portare (come nel caso di *Oni*), a una rivalutazione delle OpenGL, dal momento in cui la console Sega, essendo estremamente semplice da programmare, consente delle facili trasposizioni su sistemi Intel based (e viceversa), qualora vengano appunto utilizzate queste API.

D'altra parte il titolo della GT strizza l'occhio anche alle Direct3D della Microsoft. Queste non sono altro che delle componenti delle DirectX, formate a loro volta da altre porzioni: DirectSound, Input, ecc. Inizialmente queste API (il cui precursore prendeva il nome di Windows 95 Game SDK), erano a dir poco detestate dai programmatori, dal momento in cui si presentavano piene di bug e prive di una decorosa documentazione. Il trend è cambiato a partire dalla versione 5.0, in cui sono state rivisitate dalla casa di Redmond, e sembra essere giunto a completa maturazione con la versione 8.0, realizzata in collaborazione con SGI (sviluppatore di OpenGL). Tuttavia sono ancora pochi i dispositivi hardware in grado di sfruttare le nuove potenzialità messe a disposizione (persino la GeForce 2 Ultra ignora molte delle nuove feature). Ma, come molti sanno, l'*Unreal Engine* si comporta straordinariamente bene con delle API che potrebbero ben presto tornare in auge: le Glide. Esse sono delle istruzioni che fino ad un paio di mesi fa erano esclusivo appannaggio della 3dfx, la quale, con la famosa manovra di mercato, le ha de facto cedute a nVidia. Indubbiamente la casa texana è stata un pioniere nel campo della grafica tridimensionale applicata ai giochi e, inizialmente, non vi era nulla da criticare relativamente a velocità e qualità di chipset Voodoo; quindi aveva senso concentrare i maggiori sforzi nello sviluppo dei titoli proprio per queste librerie. *Unreal* è un esempio (magnificamente riuscito) di quanto appena asserito: del resto questo gioco manifesta apertamente la superiorità delle Glide nei confronti delle avversarie. Basti pensare che i benchmark condotti condannano la summenzionata GeForce 2, che non riesce ad avvicinarsi, pur essendo tecnicamente superiore, ai risultati della Voodoo5 5500 in *UT*. Ora tutti gli occhi sono puntati su nVidia che, dall'alto della sua posizione di mercato, potrà decidere se rendere disponibili alla concorrenza tali preziose librerie che nel frattempo sono cadute in disuso, oppure se continuare a sfruttarle come ha fatto in passato 3dfx. Certamente quest'ultima ipotesi potrebbe creare scenari suggestivi nelle fantasie dei giocatori che di sicuro non vedrebbero l'ora di mettere le mani su un eventuale *Terremoto Irreale*. Si tratta solo di "*Unreality*"?

SPARATUTTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

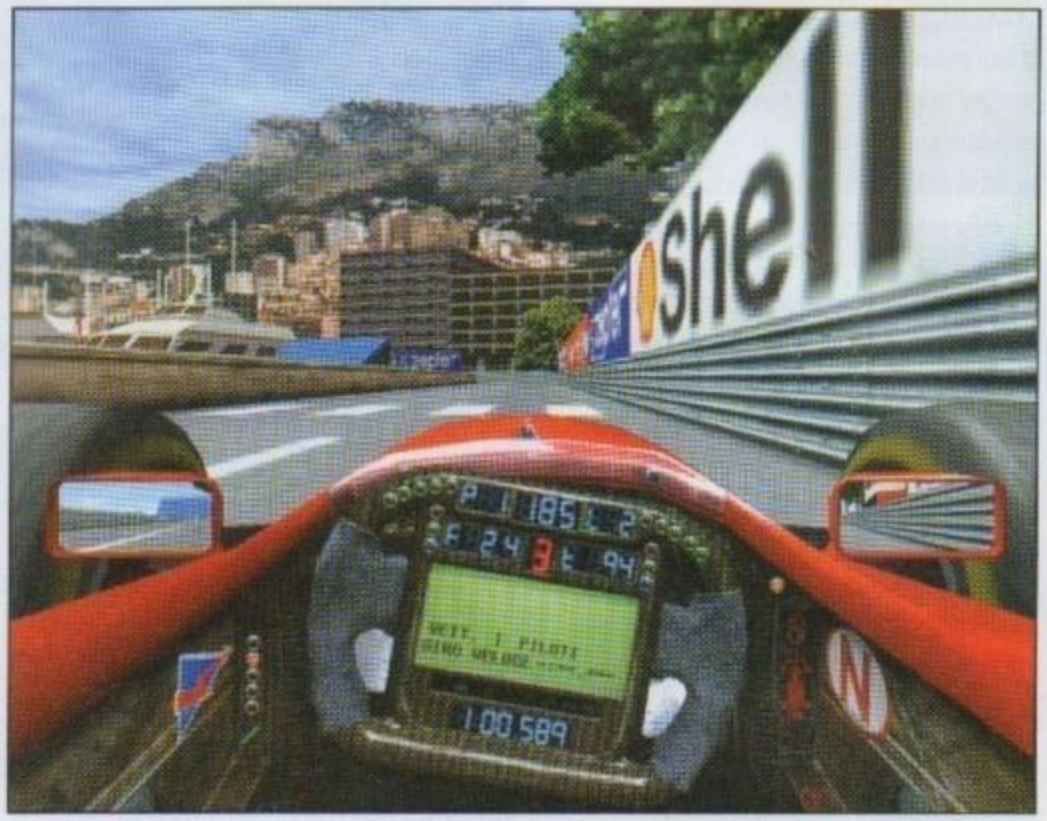
http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO DI GUIDA... PERFETTO (?)

a cura di Claudio Villa

GUIDA

Ditemi se anche a voi capita di aver provato i giochi di guida di F1 che hanno allietato il nostro tempo libero durante l'anno scorso, e avere come una sensazione che manchi qualcosa... che il pilota che si nasconde in ognuno di noi, appassionati, non sia pienamente soddisfatto.
In *GP3*, che era il più atteso dell'anno, la grafica, se pur scintillante, sembrava piuttosto datata e non c'era la possibilità di azionare manualmente alcuni comandi che avrebbero fatto aumentare lo spessore simulativo del tutto. Una gestione degli incidenti che ha avuto in breve tempo bisogno di una apposita patch, per mettere le cose un po' a posto.
In *F12000 Championship Season* invece mancava la piena "sensazione" di avere le gomme sull'asfalto, oltre a scocche che, dopo un contatto, si deformavano come lattine... ma allora, cosa mai dovrebbe avere un gioco di guida per soddisfare, per essere completo o semplicemente per piacere? Proviamo a dare una risposta, anche se è chiaro che alcuni aspetti del discorso possono sembrare legati a una sensazione del tutto personale.
I criteri su cui ragionare sono "universali", riassunti in tre voci: grafica, simulazione, giocabilità.



QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Resta sottinteso che nella parola simulazione è compreso il realismo del gioco. Partiamo prima di tutto da quello che vediamo. La definizione grafica standard è ormai la 800x 600 e un gioco già può mostrare un discreto livello di dettaglio. Più in "alto" rischiano di trovarsi penalizzati tutti coloro che non hanno CPU o schede grafiche potenti. Un buon programmatore deve saper offrire, pena il mancato obiettivo, un prodotto fruibile alla media delle macchine in circolazione.
Se poi l'obiettivo da raggiungere è la più alta fedeltà alla realtà è necessario che gli abitacoli delle varie vetture non siano tutti uguali. Per essere pignoli sarebbe bello trovare anche volanti diversi.
Per quanto riguarda il "luogo", quello che si chiede a un circuito virtuale è la sua accurata fedeltà all'originale. Gli strumenti ormai non mancano per poterla ottenere. Ormai sono molti gli appassionati che conoscono come le loro tasche i circuiti del mondiale e non è più tanto facile "distrarli" con surrogati di piste, e il nuovo traguardo per chi vuole confezionare un gioco "reale" sono le irregolarità dell'asfalto.

...CHE CI LASCIA LO ZAMPINO!

Per la simulazione il discorso diventa un po' più complicato. Il pilota reale è "vestito" con la vettura. Ogni più piccolo scarto viene percepito dalla sua sensibilità, che, quando è elevata, ne fa un abile pilota. Per chi si "accontenta" di stare davanti a uno schermo con un volante in mano, ci vogliono dei "segnali" che gli permettano di comprendere cosa stia facendo la sua monoposto virtuale.
Più i "segnali" sono "logici", più il gioco diventa coinvolgente. Non è noioso , per esempio, scoprire che si può percorrere in pieno l'Eau Rouge a SPA, senza sentire pericolose "toccate" col fondo della macchina, che rischiano di innescare voli paurosi (stile Villeneuve e Zonta '99)? E se è vero che un gioco *reale* diventa difficilmente giocabile, almeno non si potrebbe spostare il massimo del realismo in corrispondenza della massima difficoltà selezionata? Non è detto poi che se un gioco è difficile venga sempre scartato. In *GP3* la regola del 107% non è stata implementata purché avrebbe diminuito la giocabilità. Ma se si gioca a livello "asso" perché non "infilarla" lì? Perché, per esempio, un capolavoro come *GPLegends* conta ancora centinaia di appassionati in tutto il mondo? Non era stato giudicato fin troppo difficile?
A volte per rendere meno difficile un gioco si rischia di "sgonfiarlo" col risultato che ci si trova tra le mani un ennesimo arcade. Per simulazione si intende anche che la vettura debba "sapersi" comportare in modo diverso su diversità di attrito date da superfici differenti. Se si mettono due ruote fuori pista *deve* succedere qualcosa. Più un gioco è accurato più tutti questi particolari si rendono evidenti appagando sia l'aspirante pilota (così impara) che l'esperto. Tanto si può sempre decidere di "ammorbidire" la ricetta per non rendere il gioco inguidabile.

SUGLI SCACCHI TUTTO E' DETTO, MA NULLA E' FATTO!

E così ci siamo già infilati nel discorso di giocabilità, sempre presente, comunque. L'abilità, l'intelligenza del programmatore e il rispetto per il fruitore del gioco sono elementi che permettono di dare la giusta dose di progressività alle difficoltà inserite. Così un gioco non rimane "solo" un gioco. Diventa anche, se mi si passa il termine, istruttivo. In definitiva per fare un buon gioco, bisogna fare sul serio! Per far sparire per sempre il detto "un bel gioco dura poco"...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOV'È FINITA LA STANZA DEI BOTTONI?

a cura di Flavio Muci

I lettori più maturi avranno vissuto questa scena sulla loro pelle, non perché reduci da chissà quale strana guerra, ma nel ruolo del party di un *Eye of the Beholder* a caso, un *Wizardry* o anche un *Dungeon Master*. A cavallo fra gli anni '80 e '90 la tendenza più evidente nei giochi di ruolo era proprio quella di presentare dungeon strapieni di leve, botole, passaggi segreti, muri invisibili, macchinari da attivare chissà come ed enigmi d'ogni tipo.

La cosa in sé era sicuramente gradevole ma ovviamente portava a risultati piuttosto ridicoli alle volte: "Ma che cavolo ci fa nel bel mezzo di un palazzo una stanza con delle statuine da adornare per aprire una porta? Non era più comodo per i proprietari mettere una maniglia?". Mai farsi domande nei videogiochi, altrimenti cade la magia. E' come quando si va a vedere un film con Bruce Willis e ci si lamenta perché questo sopravvive a situazioni estreme. Se volete la realtà, scendete per strada e guardate la gente e le auto passare... vi renderete conto che le assurdità fanno bene a ogni narrazione che voglia essere d'intrattenimento. Tornando in tema, c'erano questi dungeon-giocattolo e avevano un successo di pubblico non indifferente, ma poi il mercato dei gdr entrò per alcuni anni in crisi e quando si risvegliò lo fece con giochi come *Diablo*, *Ultima Online* e *Baldur's Gate* che erano in sostanza, privi di enigmi di ogni tipo. Visto che in seguito tutti hanno tentato di copiare uno di questi tre giochi, possiamo renderci conto che è oramai dai tempi di *Stonekeep* che non vediamo un GdR con un bel dungeon incasinato alla *Eye of the Beholder*. Probabilmente la scelta degli sviluppatori è stata in un certo senso obbligata, infatti non è facile creare un'interfaccia di gioco valida per i combattimenti (cosa su cui si è puntato maggiormente negli ultimi anni) e allo stesso tempo per l'interazione con l'ambiente circostante. Inoltre l'implementazione di dungeon-giocattolo in gdr con visuale dall'alto non è mai riuscita al 100%, infatti la visuale in soggettiva è quasi obbligatoria per permettere di scorgere i dettagli utili alla soluzione di un enigma. Lo stesso *Ultima 7*, capolavoro assoluto dei GdR con visuale isometrica, a ricordarsi bene aveva nei Dungeon, troppo semplicistici, il suo tallone d'Achille. Purtroppo gli unici GdR in soggettiva di un certo calibro usciti negli ultimi anni sono quelli della serie *Might & Magic*, che non hanno mai convinto pienamente nessuno, e che comunque avevano dungeon troppo spogli e pieni di mostri. Ma qualcosa finalmente, per tutti in nostalgici della "stanza dei bottoni" si è mosso. Sullo scorso numero di PcZeta è stato recensito *Wizard & Warriors*, e si è pure preso un voto piuttosto basso per colpa di un'interfaccia veramente complicata e di una grafica non proprio allo stato dell'arte. Non è mia intenzione aprire polemiche interne alla rivista, ma semplicemente, secondo me ci si è dimenticati di dire una cosa molto importante: pur con i suoi difetti, *W&W* è la nuova incarnazione dei vari *Eye of the Beholder*, e ancor più della serie *Wizardry*. Oltre al grande mondo esterno da esplorare e alle svariate quest proposte, nel gioco si possono trovare i più bei dungeon visti negli ultimi 7/8 anni. Enigmi da risolvere pronunciando frasi magiche, oggetti da usare su altri oggetti all'interno dei cunicoli, porte controllate da strani meccanismi, mappe multilivello veramente intricate... giocandoci mi sembrava di essere alle prese con la tanto attesa evoluzione dei vari *Eye of the Beholder*. Sperando che altri sviluppatori seguano la stessa via (*Wizardry 8* è in arrivo!), *W&W* è l'unica alternativa possibile per i nostalgici delle "stanze dei bottoni". Forse vale decisamente la pena di passare sopra a qualche difetto di forma per tornare in quei cunicoli così assurdi, ma anche così divertenti!

Che bella, finalmente ho dei bottoni da premere!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

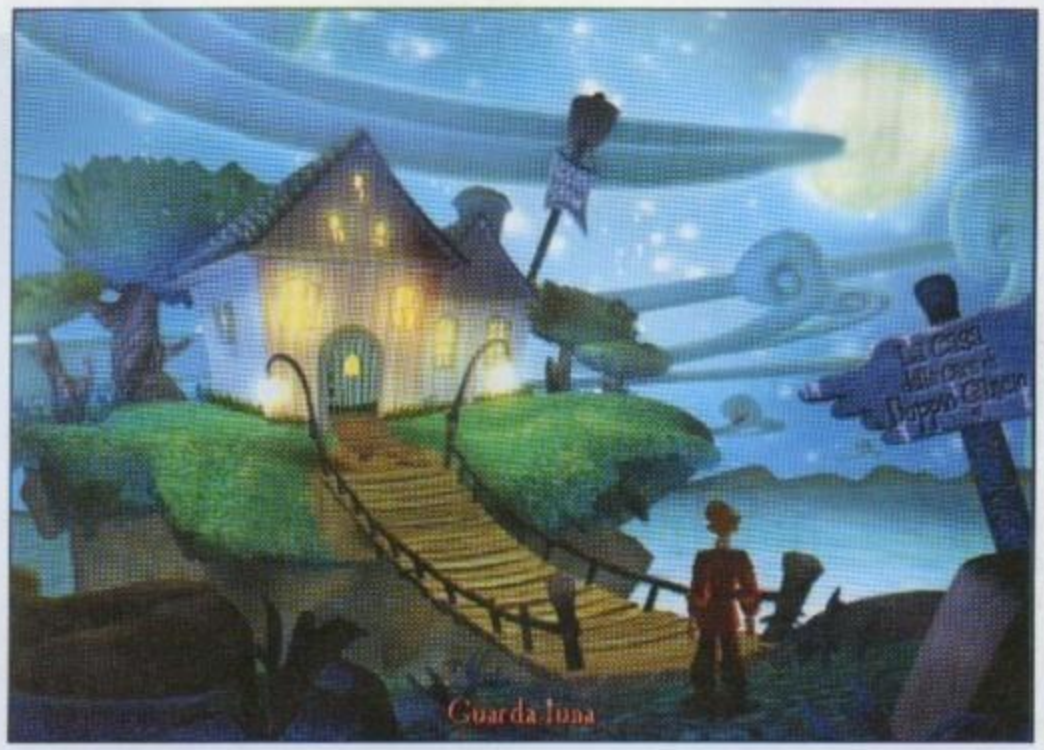
http://www.oldgamesitalia.net/

INDIETRO NON SI TORNA

a cura di Marco Sbicego

AVVENTURA

Nel corso dell'anno da poco terminato, e in particolare negli ultimi mesi, si è tornato a parlare di avventure grafiche, il grande *desaparecido* fra i generi videoludici. Oltre che parlare per fortuna s'è anche giocato, e già questa sarebbe una notizia: il dibattito si è finalmente concentrato su qualcosa di tangibile e giocabile. Il 2000 ha visto venire alla luce almeno una mezza dozzina di titoli notevoli, magari non perfetti ma certo interessanti e spesso ancor più promettenti per il futuro: giochi come *Escape from Monkey Island*, *Stupid Invaders*, i primi due *Blair Witch Project*, la sorpresa di *The Longest Journey*, la folgorante bizzarria *American McGee's Alice*, che hanno illuminato la seconda parte di un anno iniziato con *Gabriel Knight 3*; e sono attese, per i prossimi mesi, varie altre avventure tra cui il terzo episodio della saga di *Myst*, il quarto *Alone in the Dark*, l'ultimo capitolo della serie *Blair Witch* e *Simon the Sorcerer 3D*.



Parrebbe dunque che gli avventurieri abbiano finalmente, dopo anni, l'occasione per ritrovare il sorriso e smettere di lamentarsi. E invece che accade? Molti giocatori hanno puntato il dito, come accade ormai almeno dai tempi del sottovalutato *Grim Fandango*, contro la grafica in 3D e l'interfaccia di controllo, sentiti come snaturanti rispetto al canone del genere. Inoltre gli stessi avventurieri mostrano avversione di fronte ai molti, e spesso pregevoli, titoli che coniugano sempre più l'avventura con l'azione, in misura variabile dall'avventura quasi pura con sparuti elementi *action* fino a titoli che avventure non sono ma che vi si rifanno moltissimo per atmosfericità, trama, interazione ed esplorazione come, giusto per citarne uno, *Deus Ex*. Tra i principali accusati di questo "tradimento" due dei titoli più importanti e determinanti, nel bene e nel male, degli ultimi anni: *Resident Evil* e *Tomb Raider*, più importanti, e anche più venduti.

E siccome questo è ormai, piaccia o no, un mercato come qualunque altro sono le vendite a comandare. Quello che sta accadendo in questi mesi è, a parer mio, la ricerca da parte dei produttori di una nuova via per riportare le avventure a essere un genere vivo sul mercato, dopo un buon quinquennio passato in un ambito di assoluta nicchia; l'elaborazione, in sostanza, di un nuovo paradigma *mainstream* per il genere. E benchè questo ancora sia tutto da creare, almeno due punti sembrano ineludibili, perchè il mercato li esige: a livello grafico il 3D, e a livello di struttura gli elementi d'azione. Conseguenza diretta di questo nuovo approccio è il sacrificio, delle interfacce classiche, quelle di tipo SCUMM per intenderci, a favore di sistemi di controllo di altro tipo, quelli cioè che i giocatori della nuova generazione, cresciuti nell'era di *Doom* e Lara, considerano semplicemente come "naturali"; ecco così le critiche dei veterani, che negli ambienti 3D e nei relativi sistemi di controllo di queste avventure, come quello che in casa Lucas hanno applicato a *Grim Fandango* e a *Monkey 4*, non si riconoscono più. Ora, questo discorso rischia di scivolare nell'inevitabile pantano del "confronto generazionale", e in effetti è così che vivono la situazione parecchi fra gli avventurieri dei bei tempi andati; e fanno male, molto male. Non solo perchè, foss'anche vero che erano meglio le avventure di un tempo, indietro non si può tornare, ma anche e soprattutto perchè, disprezzando o rigettando le avventure di oggi in base a critiche rivolte al sistema di gioco o alla grafica 3D, dimenticano che questi elementi per quanto importanti sono solo un *mezzo*, e perdono di vista il *fine*, cioè l'esperienza di gioco complessiva, che nelle avventure grafiche è innanzi tutto emozione, logica, intreccio, si tratti delle malinconie di Manny o delle follie del Guybrush prima versione.

Il tempo non si ferma, le buone storie per fortuna neanche, e abituarsi a manovrare i tasti cursore piuttosto del mouse mi sembra un ben piccolo prezzo da pagare per poter continuare a vivere meraviglie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[project eden >>pag.38]

http://www.oldgamesitalia.net/

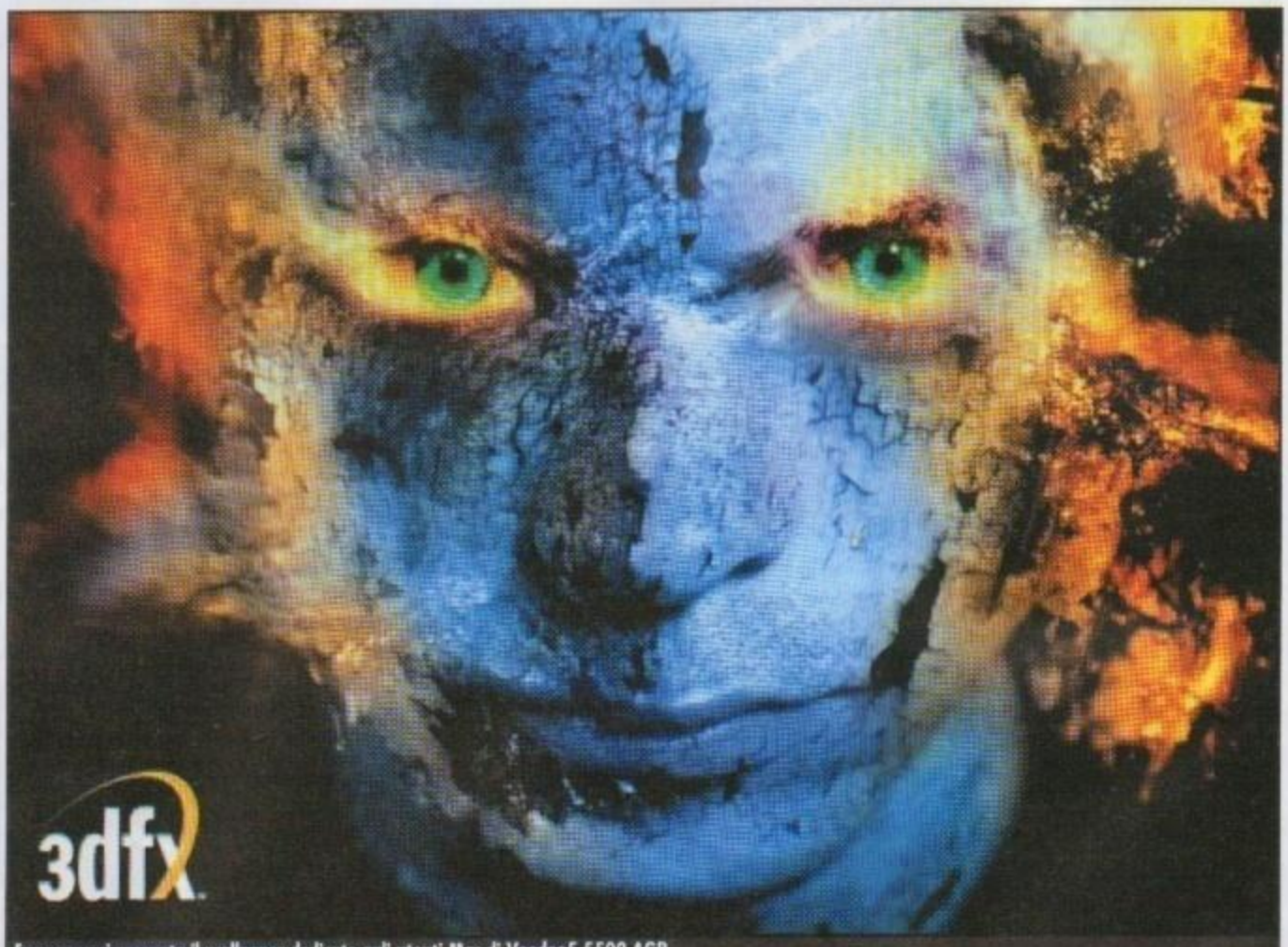
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

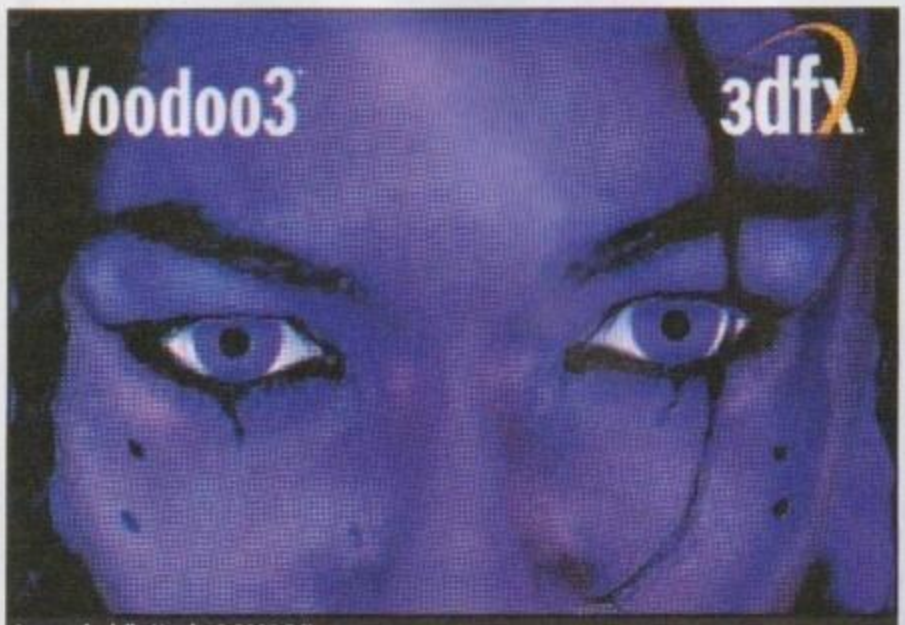
ADDIO 3DFX

Il 15 dicembre 2000 nVidia ha acquisito l'odiato rivale 3dfx con un'operazione costata complessivamente 235.000.000.000 di lire. Ripercorriamo insieme la corsa degli eventi di un mito, provando a immaginare quello che accadrà a seguito di questa storica manovra.

Mi ricordo quel caldo luglio del 1997. Mi ricordo quella copia di Zeta, la numero 27, che ancora conservo. Avevo ripreso a interessarmi del mondo dei videogame dopo diverso tempo.
La rivista presentava, tra le prime pubblicità, quella della Diamond Monster, una scheda in grado di accelerare qualsiasi gioco 3D. La curiosità mi pervase. Sfogliando le pagine scoprii che questo pezzo di silicio, contenente il chipset Voodoo, era indispensabile per titoli come *Wipeout 2097* o *Hexen II*. A dirla tutta, non era davvero obbligatorio. Ma del resto, senza di esso, i titoli diventavano insignificanti. Questo, almeno, il parere dei redattori. Se devo essere sincero, mi innamorai subito di quel prodotto. Ne parlai con entusiasmo ai miei compagni di liceo, i quali mi derisero: "ti sei fumato, mi dicevano, come puoi spendere tutti quei soldi per una scheda video che tra l'altro neanche ti fa il 2D! Come puoi credere che faccia la differenza? Al massimo ti darà qualche effetto in più... io mi accontento della mia S3 Virge" (NdR, le ultime parole famose!).
Da allora ne è passata, sin troppa, di acqua sotto i ponti. La 3Dfx (con la D maiuscola, che sarebbe stata sostituita solo in seguito da quella minuscola), nel 1998, aveva fatto sognare i giocatori con la Voodoo 2, campione di incassi, che ancor oggi molti continuano a utilizzare. Poi fu la volta della Banshee, che per prima integrava funzionalità 2D a fianco di un'ottima accelerazione. Ma, minacciosa, all'orizzonte prendeva forma la sagoma di un nefando rivale, che fino a quel momento aveva vissuto con le briciole dei processori ZX128. Si trattava di nVidia, che, con l'egregio TNT, metteva in grave discussione la leadership del colosso texano.
Il '99 fu l'inizio della fine. 3dfx decideva di abbandonare la fornitura sfusa di chipset ai vari produttori e di farsi tutto in casa grazie all'acquisizione di STB. Dal connubio nacque la serie Voodoo3 che lasciò il fianco completamente scoperto al tremendo uno/due che nVidia era pronta a sferrarle. Soli 16 Mbyte di Ram, texture limitate alla risoluzione di 256x256, profondità di colore ferma ai 16 bit. Davvero poco se confrontato con le interessanti caratteristiche del chipset TNT2 che, dalla sua, non vantava un'elevata velocità di esecuzione. Velocità che arrivò con la prima generazione di GeForce.
L'attesa risposta di 3dfx tardò ad giungere e,



Ecco come si presenta il wallpaper dedicato agli utenti Mac di Voodoo5 5500 AGP



La scatola della Voodoo3 2000 PCI.

Scatola della sfortunata Voodoo3 3500

Questa invece è quella della Voodoo3 3000 AGP

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Incoming ottenne un buon successo grazie soprattutto all'utilizzo delle Glide

Quake III Arena, uno dei giochi in grado di mettere in difficoltà la Voodoo5

Race Pro lasciò tutti a bocca aperta sfruttando magistralmente la Monster 3D

quando venne, fu subito demolita dalla potenza concorrente.

TECNO SCONVOLGIMENTI

A un certo punto, sul sito 3dfx, così come su quello nVidia, appare un comunicato stampa che, in maniera molto asciutta, afferma che 3dfx (NASDAQ: TDFX) ha ceduto brevetti, tecnologie, marchi registrati e, più in generale, tutto quello che concerne il proprio settore grafico alla storica rivale (NASDAQ: NVDA) per 70 milioni in contati e un milione di azioni, per un totale di 112 milioni di dollari americani. Scott Seller, fondatore e CEO di 3dfx, nella lettera di saluto ai suoi clienti, ha cercato di spiegare i motivi che lo hanno spinto a "uccidere" il proprio figlio, affermando che non era possibile continuare tra gli alti e i bassi nei quali riversava la società. Che la 3dfx stesse dormendo sugli allori era evidente. Le prime avvisaglie si erano avute, come scritto poc'anzi, con la terza generazione di schede video, ampiamente criticata da tutti i diretti avversari a causa dell'architettura conservatrice. Il vero passo falso è stato tuttavia il chipset VSA-100, quello che equipaggia il Voodoo4 e il Voodoo5, per vari motivi. In primis per il ritardo con cui è giunto sul mercato: progettato per essere l'alternativa al GeForce prima maniera si è trovato in diretta competizione con la seconda evoluzione di quest'ultimo. Inoltre è doveroso constatare la relativa obsolescenza della GPU, che, quantunque sia stata lanciata come "rivoluzionaria", rimane ancora priva del supporto per l'AGP 4x e dell'AGP Texturing, feature che caratterizzano anche le schede meno costose. Molto si era puntato sul FSAA, che in effetti è stato realizzato magistralmente, ma quest'attraente caratteristica non è stata sufficiente a recuperare il gap creatosi nei confronti di nVidia, che si avvantaggiava ulteriormente grazie al motore T&L.

COLPO MORTALE

Giungiamo così al 15 dicembre 2000. Il NASDAQ, il mercato americano dei titoli tecnologici, è ovviamente chiuso quando, in un breve comunicato stampa, viene annunciata la storica operazione. Che ci fossero stati dei contatti tra 3dfx e nVidia era risaputo, ma pochi si sarebbero aspettati una notizia del genere. Brian Burke, CEO di nVidia, ha confermato che l'importante acquisizione riguarda "solamente" l'intero settore dei chip grafici: il supporto tecnico degli attuali articoli (che 3dfx si sta affrettando a ritirare dal mercato) e le schede multimediali rimangono nelle mani della casa texana che quindi non scompare del tutto. Anche se, di fatto, dovrà rinunciare al marchio Voodoo e a tutti quei prodotti che l'hanno resa famosa durante questi quattro anni. Tuttavia la decisione di vendere è stata quantomeno prematura. La recente acquisizione di GigaPixel avrebbe potuto dare nuova linfa alla casa texana che si era mossa nel frattempo anche in altre direzioni (ci riferiamo in particolare al rilascio delle schede Voodoo TV e Radio FM che, come avremo modo di dire più in là, non sono state incluse nella transizione di mercato), proprio nel tentativo di risanare il bilancio. Peccato che non ci sia stato il tempo materiale per apprezzare la bontà di tali manovre.

GLIDE, ARMA A DOPPIO TAGLIO

Molti hanno cercato di capire le cause che hanno portato a una decisione così drastica. Ma senza dubbio a danneggiare 3dfx sono state, paradossalmente, proprio le sue superbe librerie grafiche, le Glide, che in un primo momento le hanno consentito di dominare una grande fetta di mercato. Come molti ricorderanno i titoli più blasonati, fino a un anno e mezzo fa, facevano ampio uso di queste API, molto più performanti delle D3D di Microsoft e più facili da programmare delle OpenGL usate dalla Id, in quanto nate espressamente per un'unica scheda video.
Il fatto che la tecnologia Glide non fosse open source, ossia che non potesse essere utilizzata dalle altre hardware house è sicuramente stato la delizia, ma anche la croce, di 3dfx. Difatti la concorrenza sempre più spietata ha portato a una revisione delle DirectX di Microsoft che, specialmente nell'ultima release, la 8.0, si sono avvicinate molto al rendimento delle Glide.
Inoltre i titoli più moderni non possono più affidarsi esclusivamente a dei driver che tempo fa erano lo standard de facto: se così facessero si priverebbero di quel mercato, sempre più ampio, di utenti non-3dfx. E così la netta superiorità della casa texana, che si manifestava soprattutto in giochi come *Unreal*, è andata lentamente scemando, trascinando nella bara anche la sua fautrice.

IL FUTURO DI 3DFX...

In un felice confronto che compare sullo speciale che il sito 3D Italia ha dedicato a questo

Un F22 della Nova Logic in azione durante una campagna gestita da Voodoo2

Il robottone di *Slave Zero* della Accolade metteva già in evidenza le prime rughe del Voodoo3, offrendo comunque un ottimo bump mapping

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Forsaken, uno dei giochi che maggiormente riuscì a sfruttare le potenzialità della Voodoo2

Non ci si può sbagliare: in *Fifa 98* un Ronaldo abbellito dal chipset Voodoo dribbla Rossi e si avvia verso la porta milanista. Due giganti crollati...

avvenimento (), vengono accomunati i meno felici destini di Commodore e 3dfx. Entrambi i colossi, in effetti, sono stati schiacciati dal loro stesso peso; dopo aver rilasciato due prodotti straordinari (il chip Voodoo per 3dfx, l'Amiga per Commodore), essi sono vissuti di rendita senza evolverli in maniera sostanziale, finendo in tal modo con l'essere inghiottiti dai loro rivali. Che ne sarà ora dei possessori di schede Voodoo? Il loro futuro è tutt'altro che chiaro. Gli attuali fornitori di 3dfx, così come gli acquirenti di maggiori dimensioni, se la passeranno sicuramente bene, in quanto si dice che siano passati sotto l'egida di nVidia. Per quanto riguarda invece il resto degli utenti (quelli che formano il cosiddetto mercato SOHO) il supporto tecnico è di fatto cristallizzato, e molto dipende dalla volontà dei dipendenti dell'azienda texana. In parole povere essi potranno scegliere se cercare di far rinascere dalle sue ceneri la fenice, ipotesi alquanto utopistica, o piuttosto accasarsi da nVidia - dove tra l'altro avrebbero modo di trovare molti dei colleghi ivi trasferitisi nel corso degli ultimi mesi - la quale si è dimostrata molto interessata a questi talenti, lasciando loro le porte aperte. Ciò significa che difficilmente saranno disponibili driver aggiornati per le vecchie schede video, almeno nel breve periodo.

...QUELLO DI NVIDIA...

Brian Burke ha immediatamente palesato le intenzioni di nVidia di sfruttare a fondo tutte le nuove tecnologie a disposizione. Tra l'altro tale operazione di mercato ha sicuramente fatto bene al colosso delle schede video che, con questo nuovo acquisto, è riuscito ad aggirare i provvedimenti presi nei suoi confronti a seguito del processo intentato dalla stessa 3dfx (che le aveva accusato di usare le proprie tecnologie senza pagare i diritti d'autore). Di sicuro la futura generazione di chip grafici potrà avvalersi alla grande dell'ottimo FSAA in cui Voodoo5 eccelle, per non parlare poi del T-Buffer e delle librerie Glide. Queste potrebbero tornare a risplendere come un tempo, data l'assoluta supremazia di nVidia per quanto concerne il mercato degli acceleratori hardware. Questa operazione ha di per giunta risvolti non solo nel mercato PC, ma anche in quello console: difatti ora l'X-Box di Microsoft, che affida l'apparato grafico proprio a una GeForce, dovrebbe avvalersi delle tecnologie di GigaPixel. Alcuni parlano anche di un ritorno in auge del marchio Voodoo, che potrebbe essere utilizzato per le prossime schede video, così come di una probabile interruzione della distribuzione di chipset sfusi. Ricordiamo infatti che 3dfx era proprietaria anche di STB, che le consentiva di prodursi in proprio i suoi prodotti. Questa notizia non sembra essere insensata, poiché voci di corridoio affermano che Creative (famosa per le Annihilator) avrebbe deciso di abbandonare il mercato di schede video per concentrarsi esclusivamente sulle Live!

...E QUELLO DEI GIOCATORI.

Ma soprattutto, che effetti avranno, all'atto pratico, tutte queste manovre di mercato? Ci saranno dei benefici per i giocatori? Sono domande molto interessanti, alle quali, allo stato attuale delle cose, è assai difficile dare risposta. Il futuro per nVidia sarà probabilmente roseo, dal momento che l'unica azienda in grado di metterla in difficoltà ora non c'è più. Anzi, le si è addirittura unita, rendendola più forte che mai e mettendo quindi in seria difficoltà Matrox e ATI. Questi due produttori infatti non riescono nemmeno lontanamente, con le loro attuali risorse, a impensierire nVidia e ciò si traduce, per i giocatori, a una sorta di monopolio in fatto di schede grafiche. E, solitamente, un tale regime di mercato non è favorevole all'utente finale... Il futuro ci appare dunque con un gran punto di domanda ma quello che ci preme in questa sede è ringraziare Scott Sellers e la sua 3dfx, per le rivoluzioni che hanno apportato non solo nel campo dei videogiochi, ma nell'intera ottica di concezione del computer. Senza dubbio la sua coraggiosa iniziativa non potrà essere dimenticata facilmente. Peccato che non sia stata supportata da altri progetti altrettanto "spinti". Ma si sa: tutti gli imperi, presto o tardi, sono destinati a cadere.

Luca Olivato

Indiana Jones fa sfoggio di sé nella *Macchina Infernale* della Lucas, sfruttando al meglio la terza generazione di Voodoo

Rynn e Aarok ammirano i paesaggi generati dalla Voodoo3 per *Drakan*, della Psygnosis

PER APPROFONDIRE ULTERIORMENTE L'ARGOMENTO:

Sito ufficiale 3dfx: www.3dfx.com
Sito ufficiale nVidia: www.nvidia.com
3D Italia: www.3ditalia.com
Voodoo Extreme: www.voodooextreme.com
Firing Squad: www.firingsquad.com
Riva Station: www.rivastation.com
Gamers Depot: www.gamersdepot.com
Giova ricordare, in conclusione, che il sito 3dfxgamers.com ha definitivamente chiuso i battenti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I LUNGHI GIORNI DELLE AQUILE

Fatti e misfatti di un gruppo di appassionati di aerei militari della II° Guerra Mondiale pronti a tutto per portare l'orgoglio italiano per i cieli virtuali. Un viaggio nella realtà dei simulatori di volo online Warbirds e Aces High e dei personaggi che li popolano. Imprese, tecniche di volo e di tiro raccontate in esclusiva per PCZeta!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mi presento, il mio nome di battaglia è —pr—. Ho scelto questo nome perché è facile da scrivere sulla tastiera in caso di emergenza e si pronuncia *Pierre* come il nome del grande asso francese *Pierre Clostermann*, autore del bellissimo libro di memorie *La grande giostra* (lo si può trovare in inglese presso Amazon, www.amazon.com). Faccio parte del 4° Stormo Caccia Terrestre di Warbirds da circa un paio d'anni. Stasera si vola ma nella *WWII Arena* la vedo brutta. Siamo pochi contro avversari abili e astuti e con aeroplani più veloci dei nostri. Noi siamo i *Golds*, e rappresentiamo le forze dell'Asse contro i *Purple*, gli Alleati.
Possiamo contare solo sulle nostre forze e sull'unico aereo veramente in grado di fronteggiare i fenomenali *Spitfire* e *P38*, il possente *Messerschmitt 109F*.
Un breve saluto ai miei compagni che già sono impegnati in combattimento e una scrutatina al radar per vedere dov'è l'azione: Field 35, un aeroporto del Nord Africa.
Prima di volare, però, mi conviene configurare per bene il mio aereo: carico di munizioni standard e carburante al 50%. Non sarebbe prudente, infatti, avventurarsi goffi e pesanti contro avversari così pericolosi!

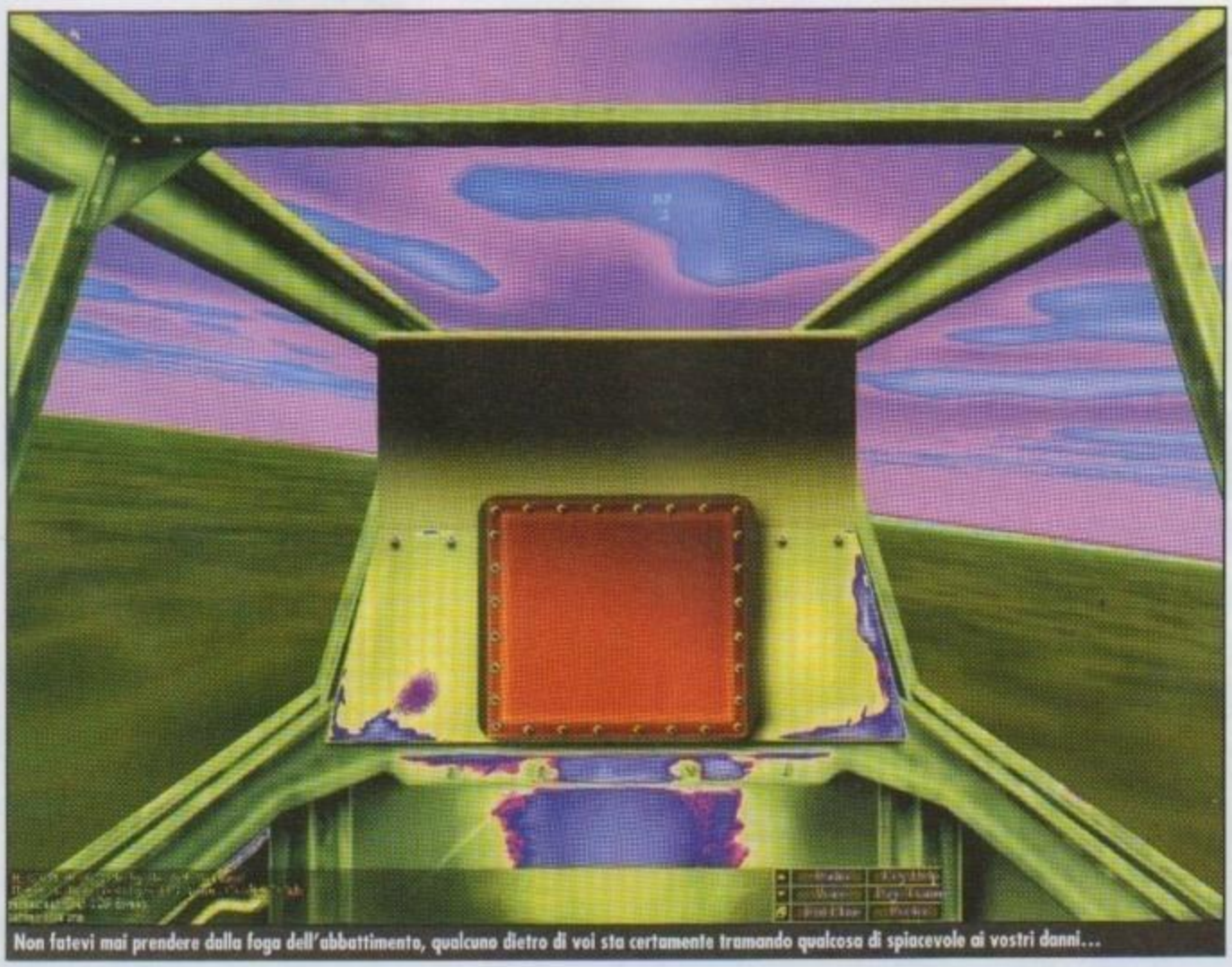
L'EBBREZZA DEL VOLO

Un clic sul pulsante *Fly* e mi accoglie la visione della pista di decollo che si allunga davanti a me all'interno del cockpit virtuale del mio velivolo. Un borbottio mi annuncia che il grosso motore da oltre 30.000 cc gira sornione in attesa di scatenare la sua potenza sulle grosse pale dell'elica... un po' di manetta, dolcemente, e avverto subito l'effetto coppia che tende a *imbardare* il *Me109* sulla sinistra. Poco male, compenso con il pedale destro sul timone e superati i 200 km/h (i tedeschi usavano il sistema metrico), tiro delicatamente la barra verso di me.
La pista si fa piccola la sotto. E' imperativo salire di quota nel più breve tempo possibile: il *Me109* poteva salire a 6.000 metri in 6 minuti, ottimo tempo, ma tremendamente lungo quando l'azione chiama con urgenza! Già vedo alcuni puntini in lontananza, a circa 4 o 5 chilometri, e una scia di fumo che si allunga nel cielo sempre limpido di Warbirds come una lunga traccia. Spero non sia uno dei nostri.
Il tettuccio è ricostruito fedelmente all'originale, irto di montanti in alluminio che compromettono parecchio la visibilità e durante un combattimento mantenere la consapevolezza della situazione rappresenta la differenza tra la vita e la morte. Questo è il momento più delicato, se un avversario più alto di me mi sorprendesse mentre salgo placidamente sacrificando velocità in cambio di quota, sarei come un topo tra gli artigli di una civetta!

E' possibile notare come i montanti del tettuccio ostacolassero pesantemente la completa visione dello spazio aereo intorno al pilota. Aereo Ki 84 contro F4UF Corsari.

L'ORA DEI FALCHI!

A 4.000 metri livello e accelero, in genere è una altitudine che permette sia di attaccare da una buona posizione di vantaggio, sia di picchiare *in candela* in caso di minaccia dall'alto. Ma ora i puntini si fanno più distinti, spero tanto che laggiù ci sia un numero sufficiente di compagni, restare solo in mezzo a un nugolo nemici inferociti non è salutare per il mio alter ego virtuale!
Finalmente riesco a vedere quattro o cinque dei nostri alle prese con un *purple* che che li ha attaccati gettandosi in picchiata, è uno *Spit*, aereo agile ma non estremamente veloce. Inclino l'ala sulla destra per vedere se sotto di me ci sono altri nemici un leggero brivido mi serpeggia nella schiena: la sotto è pieno di nemici!
Passano pochi secondi e il malcapitato *Spitfire* esplode in un lampo arancione. Da quassù i miei compagni e io giriamo in tondo come avvoltoi in attesa del momento propizio, mentre gli avversaro, sotto di noi, si guardano le spalle l'un l'altro pronti a tenderci una trappola mortale.
Il più audace dei nostri si butta in picchiata su un nemico, apparentemente isolato, subito seguito dal suo gregario e presto anche dagli altri, ma temo siano stati un po' avventati. Voglio avere ben chiara la situazione. Mi abbasso di circa 500 metri e vedo un compagno con un tenace *P38* in coda... tolgo manetta e mi butto a capofitto sul *diavolone* a due code, come era denominato questo velivolo. Il rumore del vento aumenta ed è inebriante ma bisogna essere prudenti, è molto facile guadagnare velocità in fretta e se si esagera l'aereo indurisce i comandi fino a non rispondere più. Sotto i 600 km/h l'aereo regge ma, superata questa soglia, può divenire ingovernabile e accelerare in picchiata fino a infilarsi nel terreno!


Non fatevi mai prendere dalla foga dell'abbattimento, qualcuno dietro di voi sta certamente tramando qualcosa di spiacevole ai vostri danni...

A bassa quota su un C205 per difendere una nostra base dai mezzi corazzati nemici

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 4° STORMO CACCIA "FRANCESCO BARACCA"

Tra i tanti gruppi di appassionati vorrei presentarvi quello del quale faccio parte, lasciando che a parlare siano le parole di Veltro Ferdinando D'Amico, fondatore del gruppo, poste a introduzione sulla Home page del sito (http://varafly.interfree.it/)

"Il nucleo "storico" è costituito da tre piloti "molto poco professionali" ('nibbio', già '-rp-', al secolo Roberto Pieroncini, 37 anni, "ingegnere rinnegato e pilota per finta" (ama definirsi così...), 'glider', già 'gepy', Geppy Piloni, 34 anni di Lecco, volovelista di successo ma con problemi di connessione, '-vara-', Andrea Franceschi, 35 anni di Pisa, perito aeronautico afflitto dalla moglie che odia visceralmente WarBirds...
A questi si sono via via aggiunti tutti gli altri amici: '—ti—', 'veltro', 'saetta', '-xela-', ed altri ancora, ma un impulso decisivo ha avuto la pubblicazione su una rivista aeronautica italiana di un articolo nel quale veniva fornito l'indirizzo della precedente home page del reparto.
Oggi siamo in 22, ventidue piloti più o meno bravi, in una scala che va dall'asso alla schiappa, alcuni di noi sono veri piloti, altri hanno sempre e solo pilotato una scrivania, ma ciò che ci accomuna è la passione per il combattimento aereo e questa specie di strana amicizia "virtuale", ma reale al tempo stesso.
Qualcuno di noi non si è ancora conosciuto di persona eppure esiste un curioso filo che ci lega sotto l'insegna del "CAVALLINO RAMPANTE".
Ah, già, dimenticavo: il nostro grido di battaglia "L'E' BUNA !".
Il motto è stato introdotto da 'veltro' e trae origine dal grido di battaglia usato dal Capitano Pilota Ugo Drago, asso della caccia e Comandante della 4° Squadriglia "GIGI TRE OSEI" del II° GRUPPO CACCIA A.N.R. Il suo significato è " ora è il momento giusto!" ed è in dialetto vercellese.
Il grido venne adottato dalla squadriglia e veniva lanciato via radio al momento di entrare in combattimento. Poichè il reparto comandato da Drago risultò essere il più efficace e quello che perse meno piloti in combattimento (a testimonianza delle capacità di Drago), la scelta ci pare opportuna e di buon auspicio, oltre che un tributo a un grande pilota."

La sagoma argentea del *P38* entra nel mio mirino e diventa sempre più grossa ma a circa 300 metri dalla sua coda egli mi scorge e scarta prontamente sulla sinistra. Do tutta manetta e il motore del mio *109* ruggisce piacevolmente; disimpegno deciso a recuperare più quota possibile. Non sarebbe stato saggio seguire il *P38*: un suo compagno gli copriva le spalle e avrebbe potuto mettersi nella mia coda. La mia azione è stata tuttavia sufficiente a salvare il mio compagno.

GIÙ IN PICCHIATA

Di lui tratto scorgo una preda facile, uno Spitfire basso e isolato che si sta allontanando veloce, e mi butto in picchiata certo di raggiungerlo con facilità. Purtroppo mi vede in tempo e con un adeguato anticipo compie una larga cabrata e non riesco a stringere abbastanza per seguirlo nella manovra. Devo per forza tirare dritto perché sono troppo veloce e faccio giusto in tempo a scorgere la sua livrea verde-marrone che sfreccia sopra la mia testa. Ora credo di essermi messo nei guai, spero solo che non abbia amici in giro pronti a farmi la festa.
Ho sufficiente energia per fare un grande *looping* cercando la sua coda ma egli ha già invertito direzione con una virata molto stretta e scopro che non mi trovo per niente in una bella situazione: troppo vicino al suolo per i

Interno della prua di un bombardiere B17G, denominato la "Fortezza Volante"

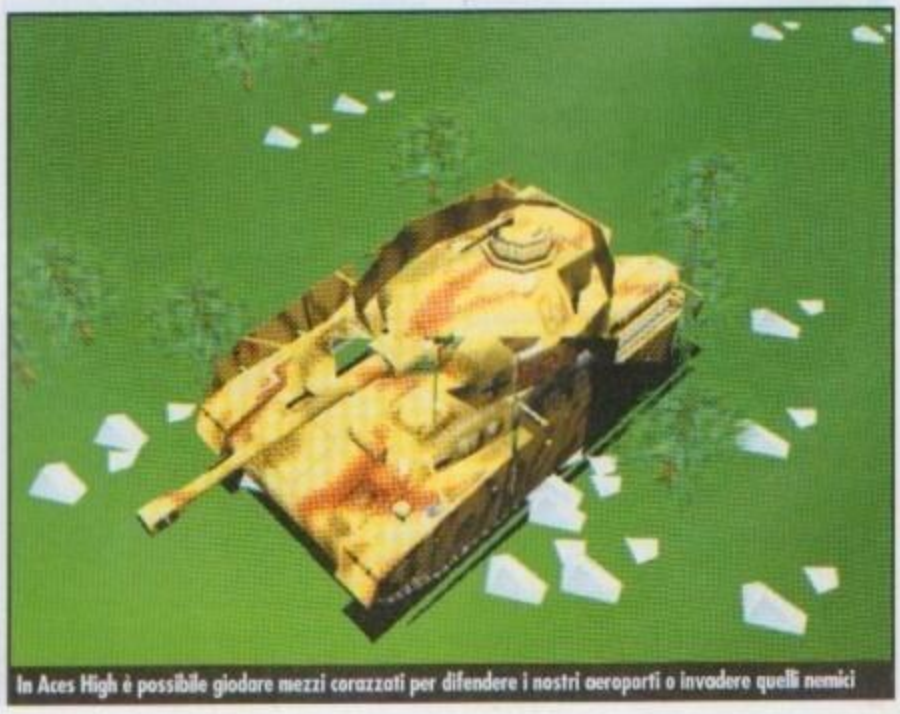
Maledetto Spit, smettila di muoverti come un luccio preso all'amo!

Bassa velocità, virata oltre i 90°... ...siamo allo stremo ma lo Spit è ormai finito!

miei gusti e a bassa velocità. Ben presto vedo con disappunto lo *Spit* in coda e inizio una serie di virate a zig zag, ultima manovra disperata… infatti qualche proiettile comincia a tamburellare sulla mia fusoliera; fortunatamente l'armamento leggero del mio avversario non riesce a fare grossi danni, per il momento. Pare invece che le mie manovre abbiano la capacità di disorientarlo.
Mentre viro a sinistra vedo i suoi traccianti superarmi sfiorandomi. Forse non tutto è perduto: inizia infatti un difficile duello.
Ormai le nostre velocità sono bassissime, a un passo dallo stallo, con il rischio di toccare disastrosamente il terreno.
E' ora di ricorrere alla WEP (War Emergency Power) per tenere la velocità più alta possibile. Calcolo per quanto tempo ancora posso tenere questo alto regime del motore, prartcamente in fuorigiri, quando con preoccupazione scorgo sull'orizzonte la sagoma di un altro aereo nemico a bassa quota.
Temo di non farcela… Il secondo nemico decide di prendermi alla larga per chiudermi a tenaglia insieme al suo collega ma mentre manovra riesco a stringere ulteriormente la virata, pagando altra preziosa velocità.
La cloche vibra paurosamente e l'ala sinistra sfiora l'erba... Ancora un piccolo sforzo, l'aereo cigola, ma riesco a mettere nel mirino i suoi piani di coda e gli scarico una breve raffica con il cannoncino da 20mm! Qualcosa si stacca dalla sua coda: l'ho preso, per un pelo, ma l'ho preso!

...TENSIONE SULLA CLOCHE

Dopo qualche istante, vedo la mia vittoria comparire sullo schermo: tenaglia fallita! Però ho sempre il primo *Spit* alle calcagna che continua a spararmi brevi raffiche, fortunatamente senza colpire parti vitali. Bravo pilota ma per mia fortuna pessimo tiratore. Siamo sempre lentissimi e lo *Spit* manovra meglio in queste condizioni. Sento il suo fiato sul collo, a meno di 100 metri. Decido il tutto per tutto, non ho più nulla da perdere ormai. Manetta a zero e tento una leggera cabrata sulla sinistra in modo che la mia perdita di velocità sia più repentina.
Con la coda dell'occhio scorgo lo *Spit* superarmi sulla sinistra. Do nuovamente gas, sono praticamente in stallo ma il nemico preso alla sprovvista è davanti a me.
Ora le parti si sono invertite: lo vedo tentare manovre evasive a destra e a sinistra e con calma imposta prendo la mira cercando di anticiparlo, il tiro *in deflessione* non è mai semplice, specialmente in questi casi in cui si sta praticamente in apnea per la tensione! L'agile *Spit* ora è un pesce preso all'amo. Gli sparo due o tre brevi raffiche senza tuttavia danneggiarlo seriamente e le mie muni-


In Aces High è possibile giodare mezzi corazzati per difendere i nostri aeroporti o invadere quelli nemici

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'avversario cerca di sfuggirci con una vertiginosa picchiata ad alti g... lo tenendolo nel mirino, ma la forte accelerazione agisce sull'irrorazione sanguinea dell'occhio, causandoci la tipica visione a cannocchiale.

zioni cominciano a scarseggiare: sarebbe il colmo che me lo ritrovassi davanti senza più un solo "confetto" nei caricatori! Calma, ci vuole calma, tento ancora di seguire le sue nervose virate e sono sicuro che sarà lui a commettere l'ultimo errore.
Quando si agisce troppo sulla cloche l'aereo perde rapidamente velocità e non esiste altra soluzione che quella di riprendere per un attimo il volo rettilineo. E infatti ecco che cerca di recuperare velocità, livellando per un attimo le ali, ed è in questo istante che riesco finalmente a fulminarlo con il *MG151* da 20 mm montato sul mozzo dell'elica.

TANTI PICCOLI ERRORI

L'episodio che ho raccontato voleva illustrare ciò che si deve fare e non si deve fare quando si vola in un'arena virtuale, che sia Warbirds o Aces High non fa differenza.
Se vogliamo analizzare gli errori il primo è stato non aver coordinato un'azione d'attacco con i compagni di volo e aver quindi deciso di agire individualmente. Azione pericolosa e dall'esito sempre incerto.
Il fine ultimo delle nostre battaglie online infatti è occupare gli aeroporti nemici, il che si ottiene attraverso opportune strategie concordate tra gli squadroni di uno stesso colore. Per raggiungere questo scopo sia Warbirds sia Aces High mettono a disposizione un'arena (il cosiddetto terreno d'azione con tanto di spazio aereo) e i mezzi necessari, aerei storici del periodo 1939-1945.
Un altro grave errore è stato quello di perdere velocità ed energia, nella foga e nella presunzione di aver trovato una preda facile. Il concetto di energia è tutto, non a caso nei duelli aerei si cerca sempre di stare più alti del nemico in modo da sorprenderlo con le nostre picchiate. Se si esaurisce questo vantaggio iniziale, ci si ritroverà presto a bassa quota e dannatamente lenti. Un aereo, qualsiasi potenza abbia nel motore, non avrà mai un'accelerazione istantanea, ma impiegherà sempre del tempo a raggiungere una velocità che gli permetta di manovrare in sicurezza.

WARBIRDS VS ACES HIGH

Warbirds ha un'anzianità di servizio maggiore rispetto ad *Aces High* e periodicamente ricostruisce alcuni degli scenari storici più importanti dell'ultima guerra, tipo la battaglia di *Midway* oppure il bombardamento di *Schweinfurt*, e così via.
Il tutto ricostruito ovviamente in scala e possibilmente con gli stessi aerei. In questo caso il pilota abbattuto non ha più possibilità di riprendere il volo e non può quindi aiutare i propri amici e compagni di stormo.
Aces High per contro, mette a disposizione una qualità grafica maggiore se paragonata

INFORMAZIONE E PROGRAMMI IN RETE

http://www.ientertainmentnetwork.com/warbirds/index.shtml
Il sito di Warbirds da cui scaricare gratuitamente la versione più recente del simulatore, circa 40 Mb.

http://www.hitechcreations.com/
Sito di Aces High da cui scaricare la versione più recente del programma, circa 14 Mb

http://www.mauronet.ch/Capitoli/Warbirds.htm
Il sito di—*ti*— *Mauro Trombin*, dal quale sono reperibili notizie in lingua italiana su Warbirds.

http://www.geocities.com/modred 60
Altro sito in lingua italiana sempre su Warbirds e simulazione di volo in genere curato dal nostro *Modred*.

http://varafly.interfree.it/
Sito ufficiale del 4° Stormo di Warbirds

http://pub9.ezboard.com/b4stormocaccia
Il forum del 4° Stormo di Warbirds, per qualunque informazione lascia un messaggio e sarai presto contattato.

http://members.xoom.com/tartarotti/
Il sito di *Tartar*, il nostro mitico disegnatore: vale proprio la pena di fargli una visita!

www.teamblau.it/iwal/index.html
Il sito creato da *Veltro* e *Xela*: *Italian Wings – Ali Italiane*. Ottimo per documentarsi su vicende, piloti e aerei italiani dell'ultima guerra.

Il 4° Stormo di AH al completo pronto per il decollo sui bellissimi Macchi C205.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

al suo predecessore e sta preparando alcuni scenari storici.
Per inciso *Aces High* è nato da un "angelo ribelle" staccatosi da *Warbirds* in cerca di miglior fortuna e ancora fondamentalmente immaturo. Recenti notizie danno per certo interessanti preparativi sulla costituzione di nuovi scenari di gioco e sono comparse perfino unità navali nei suoi mari virtuali.
La cosa più intrigante è che man mano che ci si appassiona a questo mondo si impara a conoscere e apprezzare le diverse caratteristiche dei vari velivoli disponibili.
Anche se *Warbirds* possiede una grafica essenziale, per non dire datata, anche al confronto di simulatori offline più recenti e meno illustri, nel design di abitacoli, velivoli e paesaggi, questo non deve trarre in inganno.
Il *modello di volo* degli aerei simulati è infatti quanto di più sofisticato ed evoluto si possa trovare tra questo genere di simulazioni.
Warbirds esiste da diversi anni e ha maturato esperienza e raffinatezza tali da appagare anche i simmer più esigenti.

MODELLI DI VOLO

La modifica più recente è stata l'introduzione e il successivo perfezionamento del cosiddetto *modello inerziale*, ovvero il calcolo della massa totale dell'aereo nei diversi assetti di volo. Per cui per esempio uno *Zero* (leggendario aereo nipponico), non picchia e cabra come uno *Spitfire* (caccia inglese da superiorità aerea), ma ognuno di essi mostra parametri propri e ben caratterizzati.
E' anche il caso di dire che questa è una caratteristica che ha il suo "peso", soprattutto per coloro che amano pilotare i loro aerei con Joystick a ritorno di forza. Tirare su il muso di un *Me109* in picchiata a folle velocità costava molta fatica al pilota, così come all'avvicinarsi dello stallo la cloche inizia tipicamente ad agitarsi, o ancora quando si spara con i cannoni la vibrazione trasmessa a tutta la cellula viene ricreata dalle secche vibrazioni del Joystick. Il supporto per il *Force Feedback* è veramente ottimo e utile per "sentire" il proprio velivolo.
Tuttavia anche per i piloti virtuali ormai esperti gli aerei di questi simulatori sono uno scoglio piuttosto duro da superare.
Certo è che nonostante tutto i programmatori non hanno calcato troppo la mano: se avessero riprodotto fedelmente il modello di volo degli aerei reali, con tutte le loro *idiosincrasie* e motori con potenza da 1500/2000 cavalli, sarebbe stato difficile se non impossibile anche solo alzare la coda dalla pista, per non parlare della difficoltà di tenere un avversario sotto tiro.
Nella realtà un aereo restituisce al pilota sensazioni fisiche che lo aiutano a rendersi conto del suo assetto. Per esempio ci si sente schiacciare la schiena sul seggiolino nel caso di una cabrata energica, segno evidente che il muso del velivolo punta in alto e che la forza centrifuga spinge il pilota in basso. Se invece si picchia la sensazione è quella di venir sollevati fino a toccare il tettuccio con la propria testa. Tutto questo quando simuliamo seduti davanti al nostro Pc manca!
Oltre al forcefeedback i simulatori moderni aggravano la percezione della situazione del pilota virtuale esponendolo agli effetti delle accelerazioni come se le stesse subendo e quindi se si esagera nelle manovre esponendosi ad alti numeri di g la visione si restringe nella tipica visione a cannocchiale, e si colora di nero o di rosso (rispettivamente sotto accelerazioni positive e negative).
In buona sostanza condurre con soddisfazione un aereo in *Warbirds* o *Aces High* richiede un certo periodo di apprendimento e lo scopo della costituzione dei numerosi squadroni che popolano queste arene è anche quella di fornire un adeguato addestramento ai nuovi piloti virtuali.

In Aces High è possibilile visualizzare l'impostazione della convergenza delle mitragliere alari.

CANNONCINI E MITRAGLIATRICI

Sempre nel racconto di cui sopra, ho citato l'arma principale del *Me109F*, il cannoncino centrale da 20mm e ho parlato anche di *tiro in deflessione*.
Una buona simulazione di volo militare sarebbe ben povera se oltre al modello di volo non offrisse anche un *modello balistico* che rispecchi le caratteristiche delle varie armi. Sarebbe stato troppo semplice sparare un proiettile facendogli descrivere una traiettoria diritta e infinita come avviene nei giochi tipo *Quake* o *Unreal* (che hanno obiettivi di giocabilità differenti)!
E' stato quindi realisticamente riprodotto il *modello fisico balistico* delle armi che si trovano a bordo di ogni aereo, il che significa che ciascun proiettile ha un suo peso, una sua portata e un suo potenziale offensivo, dipendente anche dalla sua natura, ossia se perforante, tracciante, incendiario, etc.
In *Warbirds* il percorso dei proiettili è contrassegnato da traccianti luminosi rossi e gialli, simili a puntini piuttosto innocui. A vedere più attentamente, il percorso e l'efficacia dei proiettili è data dal *calibro*, dalla *cadenza di tiro* e dalla distanza del bersaglio.
Un cannoncino centrale da 20mm spara diversamente dai due suoi consimili montati ai lati delle ali. A prima vista si potrebbe dire che due cannoncini sono più micidiali di uno, eppure bisogna considerare che le armi montate sulle ali non sparano mai parallelamente; se così fosse, la distanza tra il *collimatore* del pilota e l'arma sull'ala indurrebbe un *errore di parallasse* e quindi una scarsa precisione nel tiro.
Le mitragliere alari vengono quindi fatte convergere verso un punto, generalmente dai 200 ai 500 metri. Gli inglesi all'inizio della *Battaglia d'Inghilterra* usavano una *convergenza* delle armi dei loro *Spitfire* e *Hurricane* approssimativamente sulle 600 yards.
I piloti cominciarono a protestare energicamente perché questo valore di convergenza aveva scarsa efficienza sui caccia e sui bombardieri tedeschi. Con una convergenza di 250/300 yards, c'era la possibilità di concentrare il tiro delle mitragliere su bersagli

Abbiamo scelto la nostra vittima...

Inquadramento della preda nel collimatore.

Piccole raffiche per prendere la mira.

Anticipo dell'avversario in virata, tiro in deflessione.

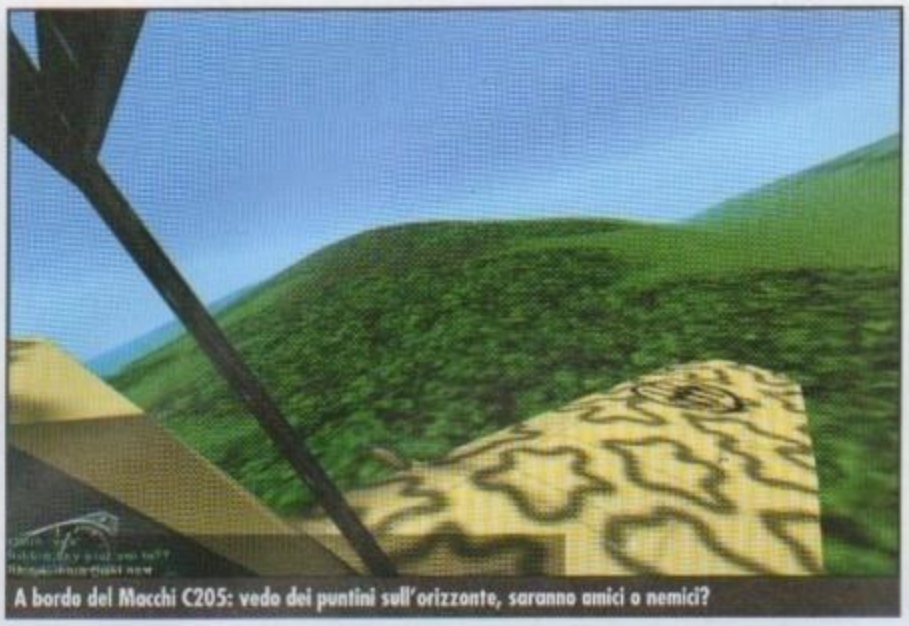
Avvicinamento (circa 140 metri), per finirlo.

La vittima esplode in volo: obiettivo raggiunto!

Nell'ultima immagine, in basso a destra, la vittoria ci viene segnalata dall'*Host di Warbirds*. Il nostro —*ti*— *Mauro Trombin* ha compiuto un'altra impresa memorabile. Nella realtà non era affatto facile conseguire un abbattimento, e questa difficoltà è fedelmente riprodotta in Warbirds!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


A bordo del Macchi C205: vedo dei puntini sull'orizzonte, saranno amici o nemici?

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Adolf Galland *Il primo e l'ultimo*
Pierre Clostermann *La grande giostra*

Libri pubblicati da FERDINANDO D'AMICO

Guida agli Aerei Storici Italiani **(con Marco Gueli e Riccardo Rovere)**
Ed. dell'Ateneo & Bizzarri, 1978

The Messerschmitt 109 in Italian Service 1943-1945 **(con G. Valentini)**
Monogram Av. Publ., 1985 - ISBN 0-914144-30-8

Regia Aeronautica Vol.2 **(con G. Valentini)**
Squadron/Signal Publ., 1986 - ISBN 0-89747-185-7

Air War Italy 1944-45 **(con G. Valentini e Nick Beale)**
AIRLIFE Publ. Ltd., 1996 - ISBN 1-85310-252-0

mediamente più vicini. Sia in *Warbirds* che in *Aces High* la convergenza può essere settata a piacere dal pilota, variando quindi l'efficacia del proprio potenziale offensivo.
Il cannoncino centrale del *Me109F*, accompagnato da due mitragliatrici da 7.62mm montate sotto la cappottatura del motore, non presenta problemi di questo tipo e il tiro rimane concentrato fino al limite della gittata dei proiettili. Questa fu la vera forza del *Me109F* e successive versioni; *Erich Hartmann* un grande asso della Germania conseguì 352 vittorie con questo caccia.
Ma come afferma *Adolf Galland* nel suo libro "*Il primo e l'ultimo*" (disponibile in inglese sempre presso Amazon), non tutti i piloti avevano la mira di *Werner Moelders* (altro grande asso tedesco dell'ultima guerra), e durante le fasi cruciali dell'ultima guerra i piloti tedeschi erano sempre più giovani e scarsamente addestrati.
Anche in *Warbirds* e in *Aces High*, il *Me109* necessita di una mira accurata, ma una volta abituati saremo dei temibili avversari!

GLI SQUADRONI

Presa confidenza con il simulatore, sia esso *Warbirds* o *Aces High*, si è in grado di fare manovre in sicurezza, si acquisisce una precisione di tiro sufficiente e soprattutto se si possiede una motivazione sufficiente, si può affrontare lo scoglio dell'abbonamento mensile a l'uno o l'altro. Gli aggiornamenti e il mantenimento di queste simulazioni richiedono continui sforzi da parte degli sviluppatori e in pratica noi piloti virtuali siamo l'unica risorsa che garantisce loro la cosiddetta pagnotta!
I costi per giocare non sono irrisori, richiedendo *Warbirds* una quota mensile di 24.95 dollari e *Aces High* di 30.
Essendo il programma liberamente scaricabile, si può volare da soli nelle arene disponibili, ma non avrebbe senso perché in questo caso saremmo proprio soli (non esistono aerei pilotati dalla IA del computer7. L'aspetto più coinvolgente è proprio l'interazione con compagni umani e con altri squadroni.
Ricordo sempre una delle memorabili vicende che abbiamo vissuto in arena: dovevamo partecipare alla cattura di un aeroporto nemico vicino al Danubio.
Partivamo da un aeroporto della pianura Padana e il nostro comandante ci comunicò l'ordine di andare in volo con i *Me 110G* per una missione preventiva di distruzione di *contraerea, hangars* e *torre di controllo* nella base avversaria. Ognuno di noi portava due bombe da 250 kg l'una. Saremmo stati scortati ad alta quota da una squadriglia mista di *Focke Wulf 190 A8* e *Me 109*, i quali occupandosi degli intercettori nemici li avrebbero distratti da noi, essendo più vulnerabili per via del pesante carico.
La visione di tutti quegli aerei in volo, eravamo più di una cinquantina, ognuno con un preciso compito, quasi mi faceva dubitare che fossimo in un innocuo gioco di simulazione di volo: potenza della suggestione...

EVOLUZIONI DI PILOTI E PROGRAMMI

Dalle costole del primo stormo italiano, il *4° Stormo di Warbirds*, trattato nel box che trovate in queste pagine, nacquero successivamente altri gruppi come il *4° Stormo di Aces High*, il cui comandante è *Gatt Federico Aloisi* che ha contribuito attivamente perché nello stesso *Aces High*, nelle lontane fasi di compilazione del codice, venissero implementati due aerei italiani, i *Macchi C202* e *C205*.
Giova a questo proposito ricordare che le notizie storiche e tecniche su questi velivoli sono state fornite da un autentico pozzo di scienza del settore, nonché collega pilota, che risponde al nome di *Veltro Ferdinando D'Amico*. I disegni per i modelli sono stati realizzati da *Tartar Stefano Tartarotti*, le cui eccellenti capacità di pilota sono eguagliate da quella di designer.
A buon diritto possiamo dire che questi due aerei con cui vola praticamente mezzo mondo dei piloti virtuali *hardcore* come riteniamo di essere noi stessi, sono italiani in tutto e per tutto.
E non è ancora finita: entro il primo trimestre sarà pronta la nuova versione di *Warbirds*, *WB III* che introdurrà anch'essa il nostro sfolgorante *C205*, ancora una volta frutto del brillante ingegno del nostro storico e del nostro disegnatore.

Claudio Rampini

Pannello di comando del Messerschmitt 109E. Ogni strumento è funzionante, niente è lasciato al superfluo.

Scorta ai bombardieri giapponesi l'obiettivo è una base americana.

La grafica di Warbirds non è così male... Aereo Ki 61 pilotato dal nostro Modred.

Il 4° Stormo pronto al decollo su Zero, temibili caccia operativi nel Pacifico.

P51D Mustang in fiamme dopo essere stato colpito da uno dei nostri caccia.

Missione di bombardamento su Me110, gran faticaccia tenere a bada gli Spitfire!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROPICO

I produttori di Railroad Tycoon ci offrono la possibilità di ripercorrere le orme di Fidel Castro in un titolo forse non rivoluzionario, ma sicuramente originale.

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Gathering Of Developers – Take 2
Sviluppatore: PopTop
Sito Web: www.bluebyte.net/battleisle-e/default.asp
Data di uscita: Febbraio 2001

PopTop, software house rivelazione del 1999 grazie a *Railroad Tycoon 2*, dopo un lungo silenzio ha deciso di riprendere in mano il vecchio engine, aggiornarlo e assegnarlo a un nuovo compito: non più reti ferroviarie bensì spiagge tropicali! Già, perché *Tropico* ci infilerà nei panni del Fidel Castro di turno, alle prese con l'organizzazione della vita politica di un'isola caraibica. Anziché impegnarci per la felicità dei cittadini, il nostro obiettivo primario sarà questa volta fare soldi!
Creato il nostro dittatore modello, scegliendo tra una varietà davvero notevole di profili, a seconda della professione scelta, avremo diversi modi per governare. Se decideremo di essere degli ex generali, avremo l'appoggio dell'esercito che dovremo quindi tenerci buono con i più moderni ritrovati bellici; se invece preferiamo un passato da agricoltore, indubitabilmente coglieremo in quella classe sociale (si capisce che domani ho l'esame di sociologia?) una delle maggiori sostenitrici, e così via.
Impossibile pensare di avere la fedina penale pulita. Oltre a due qualità iniziali (diplomazia, carisma, etc…), sarà necessario avere un minimo di due difetti che hanno caratterizzato la nostra vita passata.
Così potremo essere a scelta alcolizzati, maniaci sessuali, boss mafiosi, assassini... E per avvicinarci a questo discutibile modello di vita sarà possibile selezionare anche tutte le peggiori doti, così da creare un vero disastro della natura!
L'irrobustito motore grafico vanta una migliore gestione dello zoom. Sono disponibili più di 100 strutture da costruire e aggiornare, con le quali abbellire la nostra repubblica, contando ovviamente su alcune risorse naturali, come la presenza di sorgenti termali con cui spillare a fondo i risparmi dei turisti. Il tutto potrà essere osservato più da vicino semplicemente con un click del mouse, grazie alla sopraccitata funzione di ingrandimento, resa più efficace dalle alte risoluzioni disponibili (fino a 1600 x 1200 a 32 bit colore).
Però anche se indossiamo i panni di un dittatore non possiamo comunque fare tutto quello che vogliamo. Dovremo infatti controllare la popolazione: potrebbe sempre ribellarsi, scacciando o assassinando il governatore dell'isola. Inoltre gli abitanti non saranno semplici cloni di se stessi ma potranno essere caratterizzati da oltre 50 variabili. Per esempio i giornalisti gradiranno una direzione governativa più aperta, al contrario dei latifondisti.
L'obiettivo principale è quello far soldi, si diceva. Inizialmente sarà necessario sfruttare le miniere e le risorse naturali dell'isola. Dovremo poi investire in fabbriche e hotel. Il tabacco coltivato potrà essere esportato allo stato grezzo ma di certo risulterà più redditizio una volta lavorato dalle apposite *factory* che lo trasformeranno in sigari.

Una delle immagini tratte dai Full Motion Video che non supereranno la risoluzione di 640 x 480.

Lo stesso può dirsi del turismo, se l'isola diverrà più famosa attirerà un maggior numero di villeggianti che ovviamente vorranno trovare tutti i servizi basilari per passare una bella vacanza.
Gli affezionati di Maxis non tarderanno a paragonarlo all'ormai classico *Sim Isle*, uscito nel 1997, anche se qui si deve puntare più sulle ricchezze dell'isola che sulla preservazione delle sue risorse.
Eventuali smentite alle nostre impressioni non tarderanno ad arrivare, giacché la texana Gathering Of Developers, che distribuisce i giochi di PopTop, ha confermato che il lancio non dovrebbe andare oltre il febbraio 2001. Concludiamo aggiungendo che il titolo sarà disponibile per PC, Macintosh e Dreamcast.

Luca Olivato

I mercenari controllano che i falegnami svolgano il loro utile lavoro.

NORIEGA: CHI ERA COSTUI?

Per chi non sapesse di chi stiamo parlando, ricordiamo che Manuel Antonio Noriega è stato uno dei più dispotici governatori degli ultimi anni. Nato a Panama nel 1934, entrò nella Guardia nazionale panamense, dove fu autore di una rapida ascesa grazie anche ad alcune importanti amicizie. Nel 1981 diventò l'effettivo "padrone" dello stato dell'America centrale, anche se le sue azioni erano nascoste dalla facciata del presidente liberamente eletto dal popolo. Nel 1986 fu accusato dagli States di traffico internazionale di droga, di riciclaggio di denaro sporco e di doppiogiochismo tra CIA e agenzie segrete cubane. Nel 1987, messo alle corde dal presidente in carica, Del Valle, che voleva consegnarlo agli USA sempre più ostili nei confronti di quel Paese, palesò le sue dispotiche intenzioni defenestrando l'accusatore.
L'opposizione politica, che non riusciva a contrapporsi a Noriega, fu "aiutata" nel 1989 dall'esercito a stelle e strisce, che lo arrestò. Trasferito in Florida, nell'aprile del 1992 fu riconosciuto colpevole di otto capi di accusa e condannato a 40 anni di carcere... Fico!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR

Arriva dalla Germania un attacco che cerca di detronizzare la posizione di egemonia conquistata nel genere dei giochi strategici da Sacrifice.

INFO

Genere: Strategico a turni
Casa: Blue Byte
Sviluppatore: Cauldron
Sito Web: www.bluebyte.net/battleisle/default.asp
Data di uscita: Febbraio 2001

Indubbiamente, il mercato dei videogame per PC è monopolizzato dalle grandi software house statunitensi, che relegano spesso a ruolo di comparse le compagini europee. Tuttavia anche nel vecchio continente non mancano aziende che godono di una certa fama: *Microprose* in Inghilterra, *Infogrames* in Francia, *Milestone* in Italia, solo per citarne alcune. La Germania, da par suo, può vantare la raffinata *Blue Byte* che gioca alcune delle sue carte vincenti dietro a titoli del calibro di *Settlers* e *Battle Isle*. In particolare, quest'ultima saga ha conosciuto un discreto successo, vendendo oltre 650.000 copie in tutto il mondo.

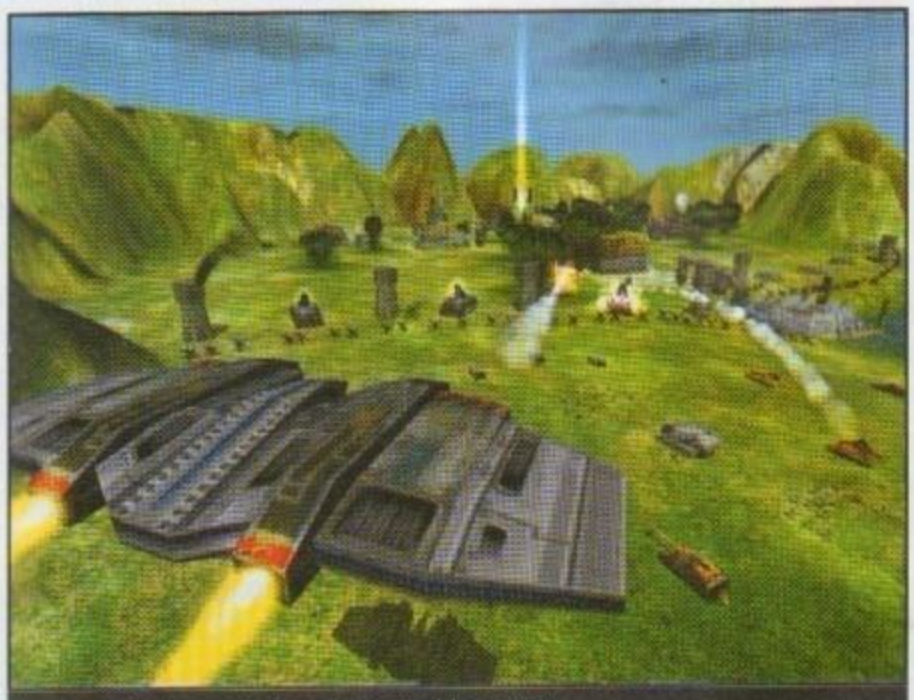
Il primo episodio fu concepito nel 1991 e fu il capostipite di una serie che si arricchì con cadenza biennale. Così nel 1993 fu la volta di *Battle Isle 2*, nel 1995 del terzo episodio della serie e, nel 1997, dell'apprezzato ma poco conosciuto *Incubation*. L'ultimo, in particolare, era un riuscito connubio tra strategia a turni e ricchezza grafica.
A distanza di tre anni *Blue Byte* decide di affidarsi a uno sviluppatore di Bratislava, il *Cauldron* Team, per tentare di far breccia anche nell'affollato mercato degli States.

...I WAS TRYING TO BE SOMEONE...

La sceneggiatura rispetta i consueti cliché, tanto che sembra ricalcare quella già poco originale di *Tiberian Sun*.
Corre l'anno 345 della *New Era* sullo storico pianeta *Chromos*, teatro dei sanguinolenti fatti d'armi dei precedenti episodi. Le passate battaglie imperiali sono ormai dimenticate ma un nuovo pericolo si affaccia all'orizzonte, rappresentato dai *Figli di Haris*, guidati dalla malvagia *Grande Sacerdotessa*. Costoro hanno scoperto l'*Andosia*, un potente minerale, in grado di conferire grande potere, e sono determinati nel sottomettere le genti di *Chromos*. Saremo noi a decidere con la fazione con la quale allearci, un po' come accade in *Command & Conquer*.

...I PLAYED MY PART...

Questo per quanto riguarda la storia a corredo di *Andosia War*. Il gioco è sostanzialmente uno strategico a turni, anche se alcuni interessanti accorgimenti cercano di avvicinarlo a una simulazione bellica in tempo reale. Difatti il tempo continua concretamente a trascorrere durante i vari turni, e ciò implica ovviamente un effettivo passaggio dal giorno alla notte, oltre che a un'eventuale mutazione climatica, con i pro e i contro che queste situazioni possono avere. La pioggia per esempio potrà limitare la mobilità delle milizie, così come la nebbia ne abbasserà la visibilità. L'avvento della notte, penalizzando alcune unità, diminuirà di conseguenza la frequenza degli attacchi nemici. Non solo: anche la costruzione di edifici avviene in tempo reale, proprio come accade in *StarCraft*, precedente re degli Rts. I turni degli avversari controllati dalla CPU non saranno "istantanei", alla maniera di *Heroes Of Might And Magic*, ma potranno durare anche tutti e 7 i minuti concessi a



Davvero spettacolare questo Screenshot (tratto dal Press Kit), che inquadra una base militare sotto un pesante attacco.

Ecco un esempio della potenza del motore grafico. A destra vediamo le nostre truppe da molto vicino, mentre a sinistra la stessa zona di terreno viene ripresa da più in alto. Tutto questo grazie al movimento della rotellina centrale del mouse con la quale si va ad agire sul livello di zoom.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ogni fazione. Durante questo periodo di tempo non resteremo comunque a girarci i pollici ma avremo modo di analizzare la situazione dei diversi schieramenti e di decidere quali mosse effettuare durante il turno successivo.
Molte le unità a disposizione che comprendono truppe armate con artiglieria al plasma, sottomarini, caccia bombardieri, per un totale di ben 40 elementi.
Numerosi anche gli edifici da costruire e aggiornare, quali miniere di acciaio, postazioni contraeree, raffinerie, porti; ognuno di essi è caratterizzato da un effetto speciale che ne evidenzia il corretto funzionamento: così, per esempio, la base militare, l'equivalente dell'altare di *Sacrifice*, emana un raggio luminoso che si alza in cielo in modo indubbiamente spettacolare.

Sembra strano ma morendo i militari nemici esplodono. Argomento per le recenti polimeche sull'uranio impoverito...

SIGNORE E SIGNORI, IL CAULDRON TEAM

Le software house dell'Est Europeo sono alla riscossa e la *Cauldron* ne è esempio. Fondata nel 1996 a *Bratislava*, capitale della Repubblica, ha ottenuto un buon successo in quella che un tempo si chiamava Cecoslovacchia con il suo primo titolo, *Quadrax*. Nel biennio successivo lo sviluppatore collaborò con la *SCI* (famosa per la serie di *Carmageddon*), producendo *Spellcross*, che riuscì a conquistare la palma di miglior gioco del 1998 nella Repubblica Ceca e nella Repubblica Slovacca. Nello stesso anno prende piede il progetto di *Shock Troops*. Nel frattempo la *Cauldron* passa nelle mani della *Blue Byte* che decide di impiegare l'engine del futuro titolo per la serie di *Battle Isle*. Così si è giunti alla produzione di *Andosia War* (chiamato anche *Battle Isle 4*). Non si dorme sugli allori, comunque, a Bratislava: in fase di sviluppo c'è un nuovo motore grafico, chiamato *Chaser*, sul quale i programmatori stanno lavorando alacremente.

LET ME SHOW YOU THE SHAPE OF MY HEART!

Uno dei maggiori punti di forza del titolo è rappresentato, a nostro modo di vedere, dal *Medusa Engine*, che sfrutta le librerie D3D, in versione 7.0a. Grazie a questo potente motore grafico, che delinea la naturale evoluzione di quello utilizzato per *Incubation*, l'utente potrà muoversi in un mondo completamente tridimensionale, all'interno del quale posizionare la telecamera in qualsivoglia posizione. Sarà possibile quindi, per esempio, avvicinarsi alle truppe fino a vedere i tratti somatici dei soldati, oppure alzarsi a volo d'uccello per ammirare la morfologia del campo di battaglia. Tutto ciò grazie a un intuitivo sistema di controllo che saremo in grado di controllare sin dai primi minuti di gioco. A questa grande versatilità va poi aggiunto un livello di dettaglio davvero impressionante, addirittura superiore a quello di *Sacrifice*. Sicuramente degne di nota le texture, per non tacere poi degli splendidi effetti speciali, come raggi laser ed esplosioni, che non faranno sicuramente rimpiangere l'acquisto ai possessori di GeForce2. Sono difatti queste le schede video sfruttate in maniera migliore, grazie al motore T&L che integrano e che qui viene sfruttato assai bene. In ogni modo il *Medusa* risulta assai scalabile, cosicché è possibile ottenere una buona fluidità anche con un Pentium II 400 corredato da Voodoo2 che rappresentano tra l'altro i requisiti minimi di sistema, senza per giunta rinunciare alla qualità grafica.
L'apparato sonoro ci ha lasciato per la verità un po' perplessi: gli effetti si avvalgono in maniera egregia dell'audio posizionale ma sarebbe stato lecito attendersi qualcosa di più "pompato", considerando l'arsenale a disposizione; anonime le musiche e il parlato, che potrebbero senza alcun dubbio galvanizzare ulteriormente il giocatore.
La giocabilità ci è apparsa buona, anche se potrebbe essere problematico, specialmente nelle mappe di dimensioni maggiori, tenere sotto controllo una serie di variabili notevole. Da sottolineare in seconda istanza alcuni problemi concernenti l'utilizzo delle telecamere che tendono a rimettersi in posizione "neutrale" durante il movimento delle truppe, limitando in tal modo l'iniziale libertà promessa. Tali problemi dovrebbero comunque essere stati risolti con la patch che aggiorna il titolo alla versione 166 (quella provata era la 131).
Il gioco completo prevede 2 campagne, per un totale di 23 missioni: longevità quindi assicurata, considerando anche il fatto che le varie strutture possono essere upgradate, così come l'equipaggiamento delle nostre truppe e che le missioni promettono di essere ben complesse e articolate.
Per quanto concerne il multiplayer le opzioni sono purtroppo limitate. È supportata la LAN, che prevede un massimo di otto giocatori; in alternativa sarà possibile utilizzare il *Blue Byte Game Channel*, un canale messo a disposizione dalla stessa software house, il cui protocollo è però ancora in versione beta. Non vi sono altre modalità di gioco in multiplo, e questo rappresenta sicuramente un limite per l'intera produzione, quantunque l'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati sia tutto sommato buona.
Sembrano esserci tutte le carte per far di *Andosia War* un titolo interessante: non ci resta dunque che attendere la pubblicazione della release finale che la Blue Byte ci ha promesso nientepopodimeno che per il prossimo mese.

Luca Olivato

Dalla base è partita un'astronave operaia che sta per costruire una miniera.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SETTLERS IV

Strategia e umorismo si incontrano in questo interessante strategico in tempo reale dedicato a un pubblico decisamente ampio.

INFO

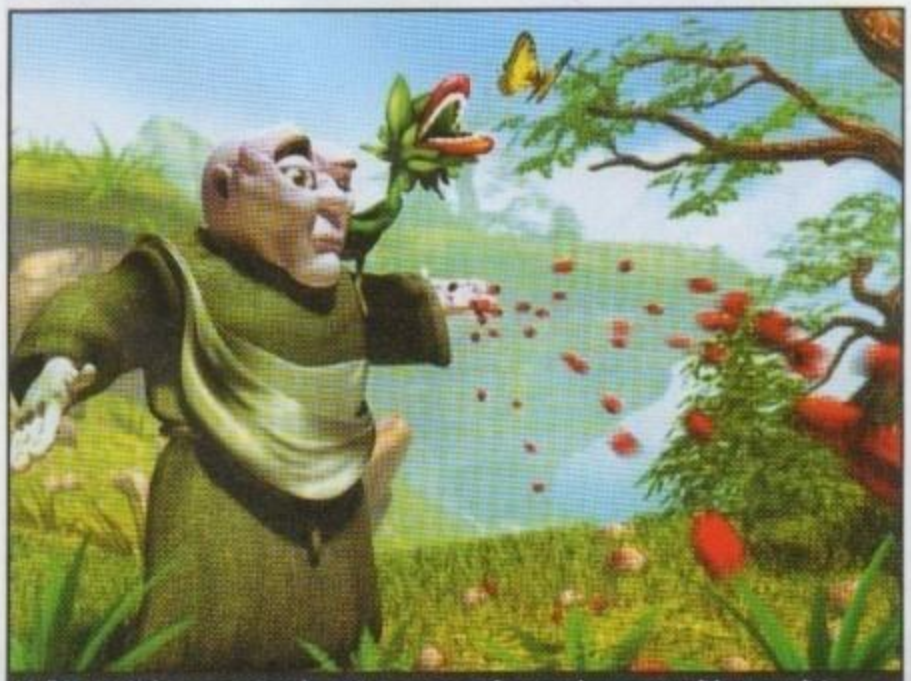
Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Blue Byte
Sviluppatore: Interno
Sito Web: www.bluebyte.net/settlers4/default.asp
Data di uscita: Febbraio 2001

I cugini tedeschi della Blue Byte sono particolarmente impegnati in questi mesi: dopo aver analizzato insieme *Battle Isle - Andosia War*, ci apprestiamo a esaminare il quarto capitolo dell'altra fortunata serie della casa germanica, ossia quella di *Settlers*.
La data di uscita era prevista per il novembre dell'anno scorso, ma una serie di contrattempi hanno fatto slittare il tutto al febbraio 2001.

Ecco un paesaggio dopo la discesa di Morbus e della Tribù Oscura.

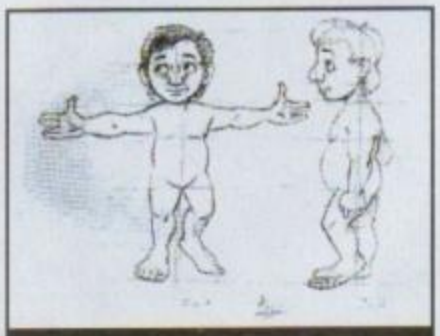
DESTINATO ANCHE AI PIU' PICCOLI

Per chi si fosse perso i primi tre episodi, che hanno riscosso un ottimo successo specialmente nell'Europa centrale, giova ricordare che in questa sede si sta parlando di uno strategico in tempo reale condito da una forte dose di umorismo. Siamo ben distanti, comunque, dal realismo che si prefigge un gioco come *Age of Empires* della Microsoft.
L'obbiettivo era quello di produrre un titolo il cui target fosse molto più ampio, avvicinandosi in tal maniera anche al pubblico più giovane: per tale motivo sono state eliminate le scene più sanguinolente – in parole povere l'uccisione di un nemico sarà indolore, un po' come accade in *Final Fantasy VII*. Selezionando una delle compagini a disposizione dobbiamo legittimare il nostro dominio a discapito delle bisbetiche popolazioni confinanti che non tarderanno a crearci grattacapi.
Ma non solo: questa volta saremo impegnati su più fronti, perché all'orizzonte si prospetta un nemico inquietante…


I Full Motion Video sono stati realizzati in computer grafica e sembrano essere di buona qualità.

LA DIVERTENTE STORIA DI CONTORNO

La storia che fa da contorno a *Settlers IV* è davvero curiosa. Tutto è imperniato attorno all'interlocutoria figura di Morbus, un istigatore che istiga (e altrimenti cosa farebbe?) una rivolta contro Lui, il più potente degli dei.
Ovviamente i piani non vanno a buon fine e questo *Real Slim Shady* viene punto assieme all'Oscura Tribù con la più severa delle pene, l'esilio presso il pianeta Terra. Tale colpo è davvero basso per Morbus, poiché egli odia tutto ciò che è verde!
Certo, se l'ambientazione fosse di stampo moderno l'allegro protagonista del gioco se la spasserebbe, ma, ahimè, il burrascoso leader dei malvagi dovrà vedersela con i rigogliosi paesaggi abitati da Romani, Vichinghi e Maya, le tre razze presenti nel gioco.
"Abbiamo deciso di mantenere i Roman"i, sostiene Hans-Juergen Braendle, il responsabile di produzione, *"perché rappresentano la massima espressione del loro tempo; i Vichinghi sono stati aggiunti semplicemente perché ci piaceva la loro forza bruta e la loro rozzezza; i Maya pos-*


In questo sketch possiamo vedere come sono stati concepiti inizialmente i personaggi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per raggiungere questo tempio Maya sarà necessario avvalersi di un'unità marina

sono essere considerati come l'ideale completamento delle altre due popolazioni: i loro punti di forza sono costituiti dalla relativa robustezza delle case, costruite con mattoni, e la devozione religiosa. La Tribù Oscura non può invece essere selezionata, ed è quindi appannaggio del computer.

Abbiamo deciso di non renderla disponibile nemmeno in multiplayer, in quanto la gestione delle risorse di questa fazione è molto più semplice rispetto alle altre popolazioni".

A seconda della razza scelta vi saranno, ovviamente, diversi modi di portare a termine le missioni. Sono state rivedute e corrette diverse unità, tra cui quelle navali, che sembrano aver assunto un ruolo molto importante nell'economia del gioco: non saranno infatti infrequenti le battaglie sui mari; i riti magici hanno invece mantenuto la loro originaria importanza.

Gradita inoltre una caratteristica tipica dei giochi di ruolo: le unità acquisiranno esperienza battaglia dopo battaglia, e i vari leader potranno poi essere messi a capo di legioni di soldati semplici.

La presenza di elementi più esperti dovrebbe aumentare le potenzialità delle truppe, e la loro prontezza ai comandi impartiti dal giocatore.

Si è poi puntato molto sull'interfaccia grafica, completamente rinnovata e ancora più intuitiva (a detta dei programmatori) di quella precedente, anche se, come al solito, preferiamo non sbilanciarci in affermazioni premature.

La curva di apprendimento del sistema di controllo dovrebbe essere ulteriormente livellata dalla presenza di un estensivo tutorial (si parla di addirittura 12 campagne).

LE OPINIONI DEI GIOCATORI

Una delle maggiori lacune di *Settlers III* era rappresentata dall'eccessivo peso ricoperto dalle battaglie.

L'interessante idea della colonizzazione di un territorio da parte delle razze veniva in tal modo soffocata, tanto che numerose sono state le mail di critica spedite alla Blue Byte.

"Il feedback *dei clienti è stato davvero molto importante"*, afferma Hans.

"Uno dei nostri sforzi principali è stato quello di bilanciare le fasi di combattimento con quelle di ricerca e sviluppo delle unità; questo è stato possibile introducendo una serie di feature *che da un lato esaltano la sezione di colonizzazione, rendendo d'altro canto più strategica la parte bellica. I giocatori ci hanno palesato le loro perplessità anche per quanto concerne l'apparato multiplayer, che è stato riveduto e corretto".*

Fino a otto giocatori si potranno sfidare utilizzando il solito protocollo TCP/IP, a cui si va ad aggiungere il *Blue Byte Game Channel*, lo stesso che abbiamo visto per *Andosia War*.

Due le modalità online: si va dalla classica competizione che mette due o più giocatori l'uno contro l'altro, alla "colonizzazione cooperativa". In parole povere si tratterà di unire le forze per raggiungere un obbiettivo impossibile da agguantare in solitario. Sul sito della Blue Byte saranno poi memorizzate le classifiche in cui compariranno i più meritevoli nelle varie discipline.

REQUISITI HARDWARE PIÙ MODESTI

L'apparato grafico è stato completamente rifatto. Le risoluzioni possibili sono adesso tre: si va dalla minima di 800x600, alla massima di 1280x1024, passando per la classica 1024x768.

Cura particolare è stata posta nella realizzazione delle animazioni e delle texture; la visuale è sempre quella isometrica in 2D, ma sono stati aggiunti alcuni effetti speciali i quali potranno essere accelerati o meno, a seconda della scheda video; il software utilizzato per l'intera produzione è stato il celebre 3D Studio Max 3.

I requisiti minimi vanno decisamente controtendenza, in un mercato in continuo sviluppo: si parla di Pentium 200 MMX corredato da 64 Mbyte di RAM e scheda video in grado di raggiungere la risoluzione di 800x600 a 16 bit di profondità di colore.

La casa tedesca ha pensato di accontentare coloro che usano il PC soprattutto per lavoro, rendendo compatibile *Settlers IV* anche con Windows NT 4.0, purché aggiornato con il Service Pack 6 (rimangono supportate ovviamente le più diffuse versioni 9x/ME/2000). Concludiamo con una nota di colore: i fan nordamericani della serie potranno procurarsi il titolo solo via internet (al prezzo di 49.00 $) presso il sito ufficiale della Blue Byte, la quale non ha trovato alcun distributore interessato per quel mercato.

Ultima nota, forse utile, tutte le immagini che trovate su queste pagine sono state fornite dalla casa stessa, non essendo ancora disponibile alcuna versione del gioco, nemmeno beta.

Luca Olivato

GRADITA OPERAZIONE COMMERCIALE PER I FAN DELLA SERIE

La serie di *The Settlers* può contare, almeno in Europa, su una schiera davvero numerosa di fan. Alla Blue Byte hanno pensato di accontentare i loro numerosi supporter con un paio di iniziative decisamente interessanti: da un lato è infatti possibile portarsi a casa *Settlers: The Ultimate Collection*, una compilation che raccoglie tutti i capitoli della serie, per soli 24,99 $, dall'altra sono state realizzate delle miniature che raffigurano i protagonisti del gioco, assolutamente impedibili per i cultori. Entrambe sono reperibili al sito: www.bluebyte.net/eng/shop/store_euro.asp

Ecco come avviene, in Settlers, la creazione di una struttura. Il primo screenshot ritrae il modello in 2d prodotto con 3Dstudio Max, nel secondo viene data tridimensionalità al tempio, nel terzo vengono aggiunti i colori principali e infine nell'ultimo vengono aggiunte le numerose texture che lo abbelliscono.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

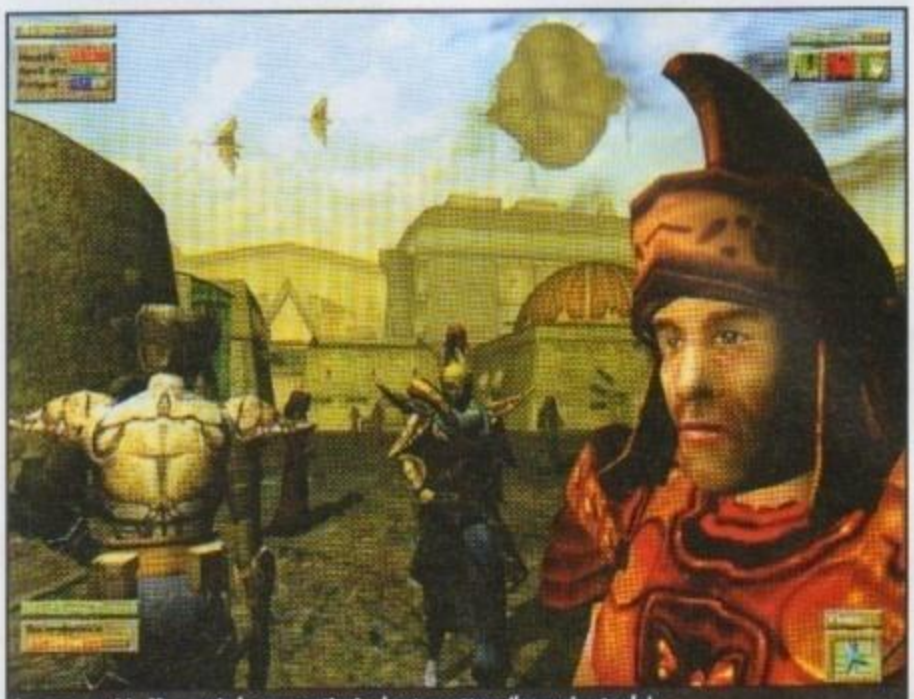
"*Morrowind* è il gioco che *Daggerfall* avrebbe dovuto essere": il criptico proclamo di Ken Rolston, capo progetto alla Bethesda Software, echeggia sinistro nelle nostre menti, mentre ci accingiamo a presentarvi in anteprima il terzo (e NON ultimo!) capitolo della saga di *"The Elder Scrolls"*!

INFO

Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Bethesda Software
Sviluppatore: Bethesda Software
Sito Web: www.elderscrolls.com
Data di uscita: Primavera 2001

Se state pensando che Tamriel sia un qualche tipo di detersivo, forse trarrete giovamento da un rapido riepilogo delle puntate precedenti.
Nel 1994 la Bethesda Software aprì per la prima volta ai videogiocatori le porte dell'impero di Tamriel, un mondo fantasy diviso in otto province con relativa babele di razze, culture, religioni e strutture politiche. Il gioco in questione, un GdR di nome *Arena*, inaugurò una saga fantasy detta *The Elder Scrolls*, caratterizzata dalla vastità delle aree esplorabili e dall'assoluta libertà d'azione lasciata al giocatore. Il secondo capitolo della serie, intitolato *Daggerfall*, uscì nel 1996 e divenne presto croce e delizia di ogni appassionato di GdR. *Daggerfall* ottenne infatti numerosi premi e riconoscimenti per la propria trama non lineare e per le ragguardevoli dimensioni del mondo di gioco, la cui vastità era seconda solo (consentiteci l'iperbole) al numero di bug, tanti da portare all'esaurimento più di un avventuriero.
Eccoci dunque al terzo capitolo della saga, *Morrowind*, che promette di regalare la stessa libertà d'azione dei due titoli precedenti, con in più una grafica mozzafiato, maggiore profondità e massima attenzione al controllo qualità (leggi: niente bug). Partiamo proprio dalla grafica che, dalle immagini che potete ammirare in queste pagine, rappresenta uno degli elementi di spicco del nuovo titolo.
Morrowind è realizzato interamente in 3D e, a detta dei programmatori, è in grado di rivaleggiare quanto a dettaglio e fluidità d'azione con i moderni FPS (*First Person Shooter*): *texture* a 32 bit, animazione scheletale, effetti di luce e ombra complessi e circa 6.000 poligoni per personaggio.
Anche le variazioni meteorologiche fanno parte dello spettacolo, pur essendo qualcosa di più che un semplice elemento d'atmosfera: oltre alle variazioni di luce tra notte e giorno, o agli effetti di pioggia, sono previste tempeste di sabbia e di cenere, in grado di penalizzare notevolmente gli spostamenti del giocatore.

Naturalmente, con una grafica di questo livello, *Morrowind* rischia di essere precluso a quanti non dispongano di una scheda video all'avanguardia, ma alla Bethesda confidano nel fatto che il continuo sviluppo nel campo dell'hardware 3D porti a un costante abbassamento dei prezzi, cosicché quando il gioco uscirà, verso fine anno, la maggior parte dei giocatori disporrà di una scheda video all'altezza della situazione.



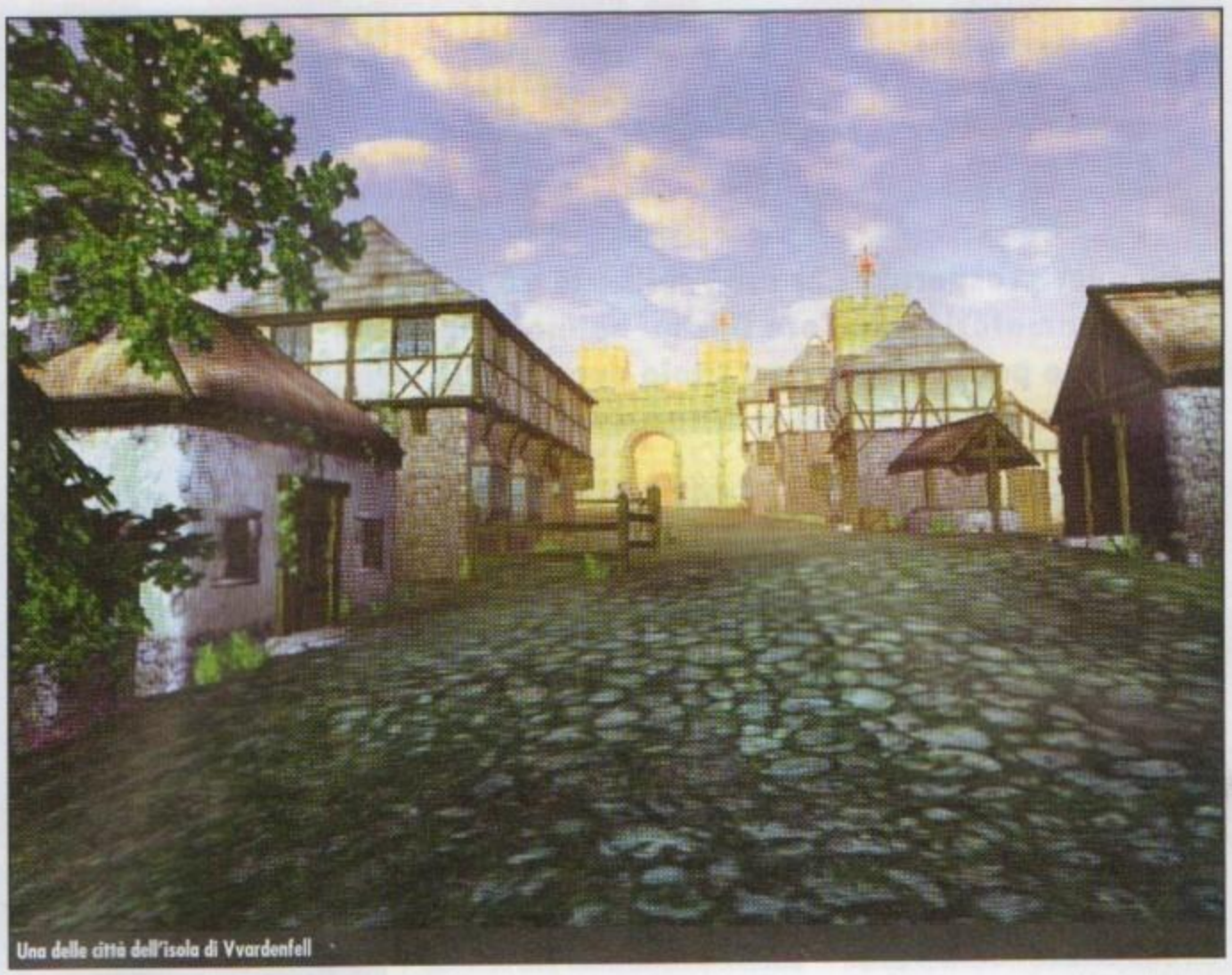
I personaggi in Morrowind sono centinaia, basta mettere il naso in strada!

In ogni modo, *Morrowind* non è soltanto grafica. Rispetto a *Daggerfall* i programmatori hanno ampliato di molto la profondità di gioco e la caratterizzazione di ciascun personaggio, pur mantenendo quello che rappresenta il marchio di fabbrica della saga, ossia l'assoluta libertà d'azione.
Ovviamente esiste una trama principale e sono disponibili numerose missioni secondarie ma nulla impedisce al giocatore di lasciar perdere tutto questo ed esplorare per proprio conto l'universo di Tamriel, interagendo con centinaia di personaggi.
Sulla storia principale non è ancora trapelato molto: quel che è certo è che il gioco inizia sull'isola vulcanica di Vvardenfell, nella provincia di Morrowind, dove il nostro personaggio viene rilasciato da una nave prigione, con una missione da compiere in cambio della propria libertà. A questo punto il giocatore può scegliere se seguire le direttive dei propri carcerieri, o disertare accettando le possibili conseguenze.
Delle otto province dell'impero di Tamriel, Morrowind è l'unica a non essere mai stata conquistata, divenendo provincia solamente a seguito di negoziati con l'impero. Così, pur essendo presenti diverse città imperiali, la regione è ancora fortemente caratterizzata dalla cultura degli abitanti originari, i Dunmer, o Elfi Scuri, un popolo estremamente religioso e influenzato da tre grandi casate: i Redoran, i Telvanni e i Hlaalu, ciascuno con una propria storia e proprie attitudini. A Vvardenfell la situazione è abbastanza intricata, con diverse fazioni in lotta per il potere. Nel corso del gioco si può scegliere di aderire a una di queste fazioni o gilde, una quindicina in tutto, condividendone i progetti e ottenendo in cambio benefici proporzionali al proprio livello gerarchico all'interno della fazione: dal semplice rifugio per la notte, alla vendita di oggetti magici speciali, all'addestramento per abilità specifiche. Un nuovo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

adepto può acquisire importanza presso la propria gilda eseguendo le missioni che gli vengono assegnate. Alla Bethesda vanno orgogliosi del fatto che, pur essendo importante l'adesione a una fazione per finire il gioco, è possibile rinunciarvi e portare a termine l'avventura comunque, anche se questo rende tutto molto più difficile.
Sulla fase di creazione del personaggio vige ancora un certo riserbo. A quanto sappiamo è possibile scegliere la razza del nostro protagonista tra sette tipi diversi (Redguard, Breton, Nord, Elfi Alti, Elfi Scuri, Elfi dei Boschi, Cyrodiil), ciascuno con caratteristiche di base differenti. Per esempio Breton ed Elfi Scuri sono razze inclini all'uso della magia, mentre Redguard ed Elfi dei Boschi sono, rispettivamente, abili guerrieri e ladri. Mago, ladro e guerriero sono per l'appunto le tre categorie generiche all'interno delle quali dovrà ricadere il nostro personaggio, ciascuna con proprie sottocategorie (arciere, monaco, bardo ecc.). I programmatori stanno lavorando affinché la bilancia non penda, come accadeva nei due titoli precedenti, dalla parte dei maghi: se in *Daggerfall* un mago, una volta acquisita l'abilità di lanciare incantesimi, poteva sfornarne a iosa, in Morrowind le cose saranno più complicate, dal momento che per lanciare un incantesimo il giocatore dovrà prima venire a conoscenza degli effetti che lo caratterizzano, effetti che possono essere imparati da maestri non facilmente reperibili.
Inoltre, per passare di livello un personaggio deve acquisire punti nelle proprie caratteristiche chiave, e per fare questo deve esercitarsi il più possibile nel proprio settore di specializzazione: per esempio un mago o un ladro non migliorano le proprie abilità specifiche combattendo con le armi, ma insistendo con gli incantesimi e le abilità da ladro (o, alternativamente, seguendo addestramenti specifici, tramite le gilde, o leggendo libri che trattano quella particolare materia).
Detto questo, chi volesse comunque cimentarsi nelle arti magiche potrà gestire incantesimi appartenenti a sei diverse scuole: Guarigione, Misticismo, Distruzione, Alterazione, Illusione, più una scuola misteriosamente "*top secret*".
Oltre a razza e classe di appartenenza il nostro personaggio viene ulteriormente definito da otto attributi classici: *Forza, Saggezza, Intelligenza, Personalità, Resistenza, Agilità, Velocità e Fortuna.*
Una volta creato il personaggio, dopo averne determinato anche alcuni tratti esteriori, siamo liberi di aggirarci nell'universo di


Una delle città dell'isola di Vvardenfell

Tamriel, rigorosamente da soli: infatti, in Morrowind non gestiremo mai un party di avventurieri, anche se di tanto in tanto un NPC potrà unirsi a noi per qualche missione specifica (restando però sempre e comunque un NPC, e dunque un personaggio controllato interamente dal computer).
Le fasi di combattimento avvengono esclusivamente in tempo reale, con un sistema che, a detta dei programmatori, è un incrocio tra *Daggerfall, Thief* e *Jedi Knight*. Esistono tre tipi di attacco: il fendente, l'affondo e il colpo di taglio. Ciascuna arma può eseguire indifferentemente uno dei tre colpi, anche se un uso appropriato porta i migliori risultati: per esempio, se usiamo una lancia, un affondo infligge un danno maggiore rispetto a un colpo di taglio. Chi porta uno scudo ha anche la possibilità di parare il colpo.
Veniamo infine a ciò che rappresenta forse la novità più intrigante del gioco, ossia la presenza di un editor, grossomodo lo stesso utilizzato dai programmatori del gioco, che consente al giocatore più smaliziato di forgiare armi personalizzate, incantesimi unici o, meglio ancora, creare vere e proprie avventure personalizzate, aggiungendo personaggi, dialoghi, edifici e ampliando la mappa già esistente attraverso l'editor dei territori. Le espansioni così create possono essere salvate come veri e propri plug-in, pronti per essere installati anche su altri computer. Il che apre prospettive più che interessanti per chi ha familiarità con la rete, dal momento che la vasta comunità online dei giochi *The Elder Scrolls* non tarderà a rendere disponibili nuove mappe e avventure create con l'editor del gioco, espandendo virtualmente all'infinito la longevità di *Morrowind*.
Non resta dunque che aspettare l'uscita del gioco, prevista per la fine del 2001, con la certezza che, se il titolo della Bethesda Software manterrà le sue promesse, sarà senza dubbio uno degli hit di fine anno.

Luca Di Bella

Anche le condizioni atmosferiche sono realistiche e curate in ogni dettaglio...

L'istinto ci dice che non è il caso di venire alle mani con questo individuo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROJECT EDEN

Dopo aver prosperato per anni sul successo di Tomb Raider e degli inevitabili sequel, i programmatori della Core Design hanno finalmente deciso di rimboccarsi nuovamente le maniche per realizzare un titolo degno della loro fama. Ecco dunque Project Eden, prossimamente sui nostri monitor...

INFO

Genere: Azione/Avventura
Casa: Eidos
Sviluppatore: Core Design
Sito Web: www.eidosinteractive.com
Data di uscita: Marzo 2001

Sono passati due anni e mezzo da quando Gavin Rummery, uno dei capi programmatori della Core Design, venne folgorato dalla visione di una città del futuro, con grattacieli di dimensioni spropositate e strade sopraelevate che si ramificano in una nuova giungla urbana, ispirata a film come *Blade Runner*, *Robocop* e *Il Quinto Elemento*. Più o meno da allora Rummery è al lavoro assieme ad altri 11 programmatori per realizzare un gioco d'azione e avventura ambientato in un simile setting futuristico, cui è stato dato, speriamo non profeticamente, il nome *Project Eden*. Siamo in un pianeta terra afflitto dalla sovrappopolazione e il cui diametro è in costante crescita, a causa dello sviluppo di altissime megalopoli che vanno a ricoprire le città preesistenti, senza soluzione di continuità. L'inquinamento ha superato ormai da decenni il limite di tollerabilità: gli unici che possono ancora godere di aria relativamente pulita sono i ricchi, che abitano i quartieri più alti della città, mentre la situazione si fa progressivamente più drammatica scendendo verso il basso, dove gli abitanti più poveri abitano grigi edifici che non vedono mai la luce del sole, causa l'intreccio di infrastrutture che li sovrasta. Oltretutto la criminalità dilaga, specie negli ultimi quartieri della zona bassa delle città che sono ormai praticamente inabitabili. Al mantenimento dell'ordine è preposta l'UPA (*Urban Protection Authority*), sebbene pare che la salvaguardia degli interessi dei ceti alti sia ben più importante che la lotta al crimine comune. La nostra storia inizia proprio qui: dovremo infatti guidare un team UPA di quattro persone ad investigare su un probabile sabotaggio subito dalla fabbrica "Carne Vera" (tema sempre d'attualità, a quanto pare...), nei quartieri bassi. A quanto pare, un generale malfunzionamento ha improvvisamente interessato tutte le macchine della fabbrica e, della squadra di ingegneri inviata a porre rimedio alla situazione, non si sa più nulla. Ci attende dunque una doppia missione: scoprire l'origine del malfunzionamento dei macchinari e seguire le tracce degli ingegneri scomparsi. Naturalmente siamo solo alla punta dell'iceberg: nel corso delle indagini, infatti, scopriremo man mano nuovi elementi di una trama che ha a che vedere con l'ingegneria genetica e altre amenità che non possiamo proprio rivelarvi. Tornando invece al nostro team UPA, i personaggi che lo compongono hanno ognuno una precisa identità e delle caratteristiche uniche. Vediamoli dunque nel dettaglio:

Paradossalmente le fogne sembrano un posto più sicuro...

CARTER

leader del team, 36 anni, nero, maschio. Carter è un uomo d'esperienza, che ha raggiunto la posizione di caposquadra dopo anni di gavetta. Prende molto sul serio il suo lavoro e, a differenza di molti, non attende con impazienza i 40 anni, età alla quale ai dipendenti UPA viene concesso il ritiro a lavoro d'ufficio.

MINOKO

Divisione Tecnica UPA, 20 anni, bianca, femmina. Rimasta orfana in tenera età, Minoko è stata assegnata al programma addestramento giovani reclute dell'UPA all'età di nove anni, dopo aver mostrato eccellenti attitudini informatiche. Inserita ufficialmente nell'UPA all'età di 17 anni (la minima possibile), Minoko è stata assegnata alla squadra di Carter da appena un anno e ha poca esperienza di lavoro sul campo. Ha entusiasmo e ottimismo tipico dei giovani.

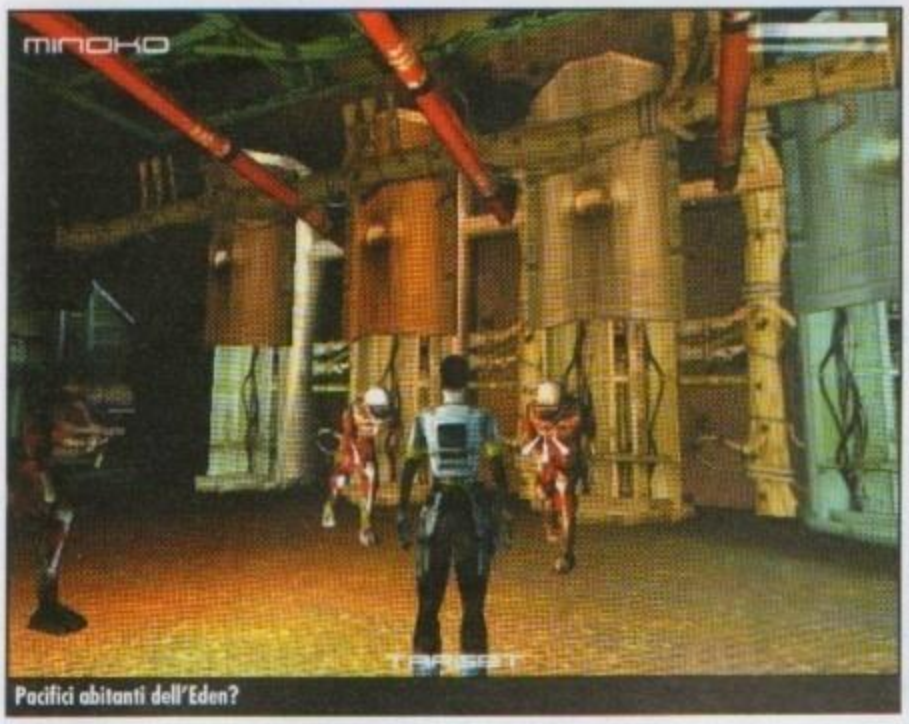
ANDRE

Divisione Ingegneria UPA, 32 anni, bianco maschio. Abile ingegnere particolarmente versato nel gestire e riparare meccanismi meccanici ed elettrici, Andre è diventato membro dell'UPA a 25 anni, dopo anni di lavoro nel campo della progettazione di ascensori. Nonostante si sia fatto una reputazione a causa del suo carattere un po'

Talvolta la miglior difesa... è la fuga!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Pacifici abitanti dell'Eden?

superficiale, Andre è comunque il candidato numero uno alla posizione di Caposquadra, quando Carter si ritirerà.

AMBER

Divisione Cyborg UPA, 27 anni, femmina. Dopo un terribile incidente stradale all'età di 19 anni, Amber ha scelto di entrare a far parte delle "Metal Heads" dell'UPA, piuttosto che farsi impiantare arti e organi artificiali come di solito avviene in questi casi. Col passare degli anni è diventata sempre più fredda e riservata, ma questo avviene frequentemente tra i membri della Divisione Cyborg.

DIFFICOLTA' CRESCENTE

Essendo i quattro personaggi ben definiti, alla Core hanno ritenuto superfluo aggiungere statistiche personalizzate in stile RPG, ritenendo più appropriato lasciare all'abilità del giocatore il compito di far fruttare le caratteristiche di base di ciascun personaggio. Tali caratteristiche restano comunque inalterate fino alla fine, mentre a cambiare è il livello di difficoltà, che va progressivamente aumentando nel corso degli 11 livelli di cui è composto *Project Eden*.

Durante l'avventura possiamo controllare indifferentemente uno dei quattro membri del team, anche se mai tutti insieme. E' comunque possibile ordinare agli altri membri del gruppo di seguire il nostro personaggio, in modo da potersi spostare insieme senza troppe complicazioni. Inoltre, si può dare ordine a ognuno di fare la guardia a una certa area: se dovessero insorgere complicazioni, ogni membro del team è in grado di difendersi automaticamente, pur non prendendo altre decisioni autonome. Vi è, entro certi limiti, la possibilità di separarsi, il che è molto utile per controllare una porzione più ampia del territorio (in *Project Eden*, a quanto pare, le mappe sono di dimensioni ragguardevoli), o per compiere alcune operazioni specifiche: per esempio è possibile esplorare tranquillamente una stanza mentre gli altri fanno la guardia all'esterno dell'edificio. Nel corso del gioco abbiamo a che fare con un certo numero di NPC, alcuni dei quali ci possono fornire utili informazioni per le nostre indagini, mentre con altri bisognerà menare le mani. Nel caso in cui uno dei personaggi dovesse morire, è possibile resuscitarlo presso appositi Punti di Rigenerazione ma questo ha un costo in termini di energia. L'energia è una componente fondamentale, dal momento che ci permette non soltanto di rigenerare i membri del gruppo, ma anche di creare armi e strumenti di una certa utilità. Tra questi ultimi si segnala un mini robot in grado di spostarsi ed eseguire piccoli compiti: per esempio infilarsi in una cavità, per andare a sbloccare dall'interno una porta che blocca il passaggio al nostro team, o cose del genere.

PUZZLE E STRATEGIA

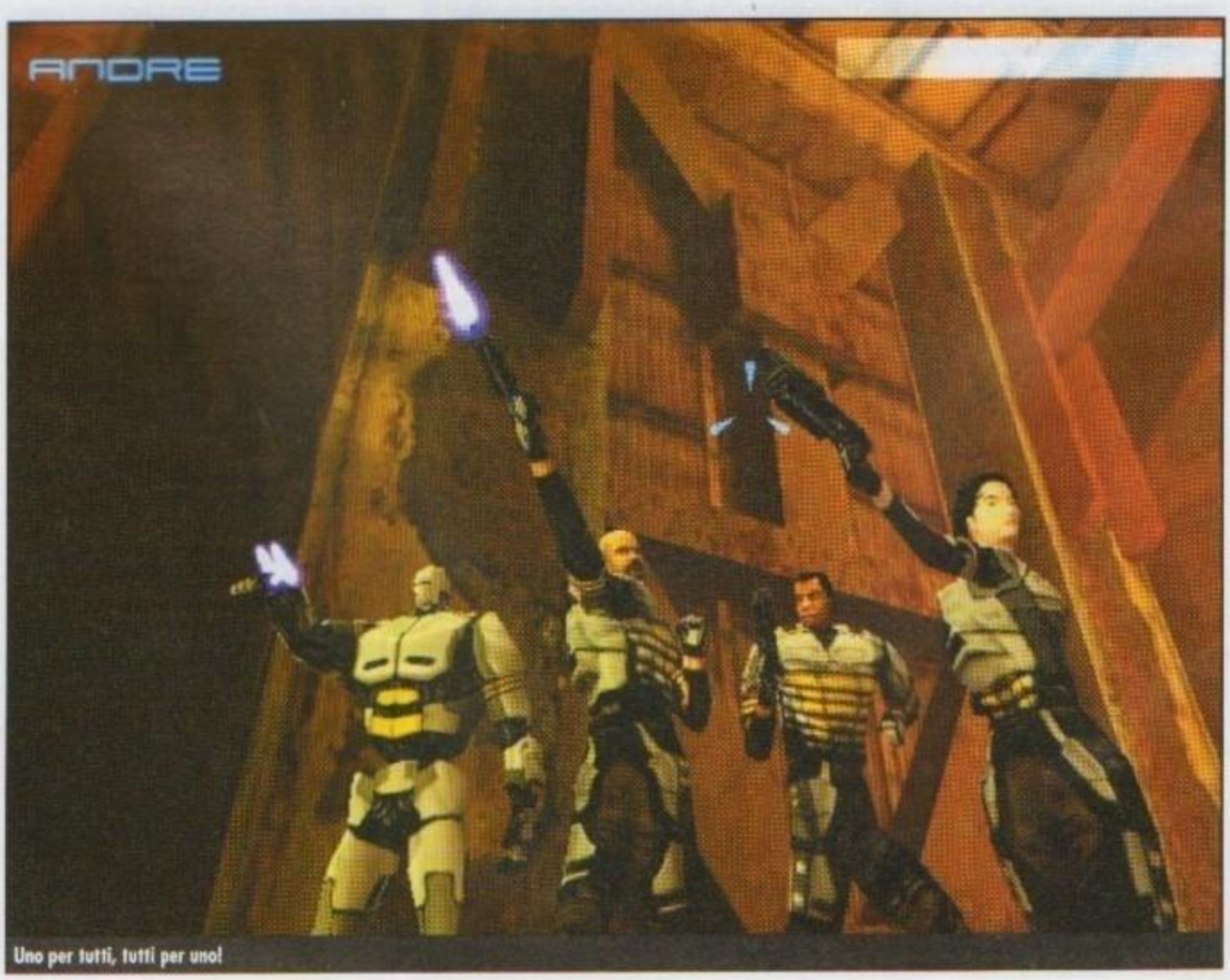
Il gioco, dunque, non è un FPS puro, visto che un elevato numero di puzzle e la necessità di giocare di squadra lo collocano in una posizione ibrida tra azione, avventura e strategia. Graficamente *Project Eden* presenta alcune interessanti novità. Anzitutto è possibile scegliere un tipo di visuale soggettiva, alla *Quake*, oppure posta alle spalle del personaggio, alla *Tomb Raider*. Inoltre, e di questa cosa pare che alla Core siano molto fieri, nel caso si scelga la visuale soggettiva, è possibile, abbassando lo sguardo, vedere il proprio corpo (probabilmente molti di voi avrebbero tanto voluto una visuale di questo tipo anche per *Tomb Raider*!). Ogni modello di personaggio è costituito in media da 1500 poligoni, che si riducono in modo automatico e progressivo a seconda della distanza dal punto di osservazione. Inoltre, grazie alla possibilità di morphing tra i modelli, assisteremo a trasformazioni in tempo reale di alcuni personaggi in altri, per esempio esseri umani che diventano mostri repellenti. Per aumentare il realismo dell'ambientazione la Core sta impiegando numerosi effetti multitexture come il gloss-mapping o il bump-mapping e, assicura Gavin Rummery, sono anche presenti effetti di nebbia volumetrica e superfici riflettenti.

MUTIPLAYER? SI, GRAZIE

Naturalmente i programmatori stanno lavorando anche a una modalità multiplayer, che consente a quattro giocatori di impersonare ciascuno un membro del team, cooperando per il proseguimento del gioco.

Sebbene alla Core il gioco di squadra sembri una buona idea, per non scontentare nessuno saranno anche presenti modalità deathmatch. Tutto sembra molto promettente, anche se le ore stimate dai programmatori per terminare il gioco, dalle 20 alle 30, non sembrano assicurare grande longevità al prodotto, almeno in modalità single player. Staremo a vedere. La pubblicazione di *Project Eden* è prevista per il mese di Marzo. Appuntamento dunque ai prossimi numeri di PcZeta per una recensione approfondita.

Luca Di Bella



Uno per tutti, tutti per uno!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARRIOR KINGS

Terreni tridimensionali, omini piccoli piccoli in formazione stretta, equilibri tattici di geometrici attacchi... ma dove abbiamo già visto queste cose? Eh si, che da qualche parte mi pare proprio di...

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Havas Interactive
Sviluppatore: Black Cactus
Sito Web: N.D.
Data di uscita: N.D.

C'era proprio da aspettarselo ed era inevitabile che accadesse! E infatti è successo. Spieghiamo subito l'arcano, nemmeno tanto misterioso fatto. Ossia la comparsa sul mercato di *Shogun*, la scorsa estate, ha lasciato un segno. Un segno ormai indelebile.

Mettiamo subito in chiaro che a noi *Shogun* è piaciuto molto. Ha portato una ventata d'aria fresca in un genere ormai monopolizzato da cloni di *Command & Conquer*, tutti rigorosamente in grafica isometrica 2D, ponendosi come alternativa anche ai vari esperimenti (più o meno ben riusciti), di trasporre i temi "strategici" in ambienti 3D complessi e qualche volta poco riusciti (eccetto forse lo stupendo *Homeworld*), sicuramente avidi di risorse.

Non vorrei trovarmi qui in mezzo...

ALLLLA CAAAARICAAAA!!!

Una buona fetta di appassionati agli strategici in tempo reale sostengono che la grafica d'elezione per tale tipologia di giochi sia l'isometrica. Quindi bidimensionale. Ma è evidente che la potenza dei computer di oggi permette la gestione di grafica tridimensionale di modo da offrire al "novello comandante" una visione del campo di battaglia come poteva averla il "vero comandante" ai tempi che furono. E questo particolare esalta notevolmente il coinvolgimento, senza dubbio. Di *Warrior Kings* non si sa ancora molto ma ha tutto l'aspetto di essere un clone di *Shogun*, descritto in un box a parte, rivisto in chiave occidentale e ambientato ai tempi di Giovanna D'Arco. Ora che abbiamo definito la musa cui si è ispirata la Black Cactus, possiamo cercare di capire in cosa differisce il loro nuovo (e primo) gioco, e cosa può offrire in più rispetto ai suoi predecessori.

Se la grafica del gioco fosse veramente così, sarebbe come vedere un film!

NANI SULLE SPALLE DEI GIGANTI

Le idee girano, girano... e qualcuno le raccoglie. Questo è normale. La sfida è aggiungere sempre qualcosa di nuovo.

Dove *Shogun* per visualizzare l'intera mappa del Giappone nella sezione strategica e gestionale appariva un clone di *Risiko*, *Warrior Kings* bypassa agevolmente il problema e ci offre una visualizzazione in completo 3D.

Quindi avremo un intero mondo tridimensionale in cui spaziare e muoverci.

Da alcuni screen shot dovreste poter vedere le contadinelle che coltivano i campi e ne raccolgono i frutti, mentre i loro uomini si fanno massacrare nel furore delle battaglie (per il vostro divertimento, immorali che non siete altro!)...

La gestione delle risorse sarà più profonda e complessa rispetto al titolo ispiratore. Saranno disponibili tre diversi tipi di materie prime: alimenti, metallo, legno e pietra.

A detta degli sviluppatori ci sarà risparmiata la routine tipica degli RTS di dire a ciascun "peone" cosa fare e dove farlo (però immagino che per le contadinelle un'eccezione l'avreste fatta, eh?) ma potremo gestire le

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

No, non è Giovanna d'Arco, è ancora Warrior Kings

operazioni di raccolta e sviluppo in modo meno meccanico e più intuitivo.
Per il resto è tutto uno spreco di assicurazioni sull'originalità del *concept* di gioco, sulla profondità della trama, sulla complessità dei combattimenti, etc.

C'ERA UNA VOLTA UN RE...

La trama narra di un regno favoloso che diede vita alla cosiddetta età dell'oro.
Tutti erano felici e contenti, e non c'erano problemi. Però quel tempo non c'è più (e meno male, altrimenti chissà che noia un gioco di guerra dove sono tutti pacifici!) per colpa di un sovrano malvagio che pensando più a se stesso che al popolo ha rovinato tutto. Viene allora compromessa la serenità delle popolazioni, mercenari e banditi si aggregano a formare eserciti di dimensioni preoccupanti, nuove enormi e bizzarre creature appaiono in luoghi remoti... insomma alla fine il regno crolla sotto il suo stesso peso. La campagna ha inizio nel periodo oscuro che segue. Al principio di essa il giocatore ha ai propri ordini un piccolo gruppo senza particolari caratteristiche distintive. Ma nel corso degli eventi sarà possibile ricevere varie influenze per accedere a diversi gradi di conoscenza e di potenza militare.
Potremo così approfondire i poteri del bene, del male o della tecnologia, e potremo così avere nuove truppe e nuove unità sempre più potenti.
Quanto appena detto relativamente al gioco in single player.
Per il multiplayer ci si scontrerà con amici e sfidanti da tutto il mondo in mappe appositamente disegnate all'uopo e con l'obiettivo di conquistare il mondo di *Warrior Kings*. Secondo la tradizione quindi.

VABBÈ CONCLUDI, DAI...

Tuttavia, *Warrior Kings* non sembrerebbe tanto male, a ben guardare. L'impostazione è tratta da *Shogun* (come detto fino alla nausea), ma la cosa, sebbene sappia di clonaggio, alla fine non dispiace perché se dovesse mantenere la stessa giocabilità sarebbe sicuramente piacevole.
Inoltre l'ambientazione è differente e decisamente affascinante: l'occidente medioevale, in perfetto stile "*Giovanna D'Arco*", "*Re Artù*", ed "*Enrico Quinto*", il che sinceramente mancava con questi connotati di gameplay. L'ambiente di gestione immerso nello stesso contesto delle battaglie fa sperare in epiche battaglie dove in mezzo a eserciti poderosi si trovino coinvolte smarrite e indifese contadine (che pensiero sadico!). Per non parlare delle unità di dimensioni ciclopiche, visibili in alcune schermate, che chissà come si usano!
Possiamo quindi sicuramente fare il tifo per la Black Cactus, perché il loro primo gioco possa vedere presto la luce e avere una possibilità di mostrare le sue sperate doti. Un dubbio però rimane: se ogni cosa nel gioco è resa in poligoni, che sistema dovremo avere per poterlo provare?

Carlo Rizzante

L'effetto nebbia pare un po' esagerato, vediamo a malapena le nostre truppe

SHOGUN, IL PRECURSORE DI TUTTO CIO'

In *Shogun* il cui sviluppatore è la *The Creative Assembly*, il campo di battaglia è reso in un coinvolgente ambiente tridimensionale, mentre le figurine animate che lo popolano sono semplici sprite bidimensionali. Il terreno presenta rilievi, colline, avvallamenti... alberi e boschi... fiumi e ponti, e così via da percorrere con le proprie armate per arrivare al "contatto" con il nemico.
Inoltre nel corso della campagna che si snoda di battaglia in battaglia, si alternano le stagioni e il loro effetto si rende visibile sia sul suolo (la neve copre il verde dell'erba, mentre la pioggia bagna il terreno inzuppandolo), sia sulle varie unità. Così d'inverno le giornate sono più corte e l'aggressore ha meno tempo a disposizione per portare a termine un tentativo di invasione, a tutto vantaggio di colui che sceglie di mantenere una posizione difensiva.
Gli effetti atmosferici modificano anche le capacità offensive e di spostamento delle unità. La cavalleria è ostacolata nella neve alta, gli arcieri vedono l'efficacia delle proprie frecce notevolmente diminuita dal vento forte così come dalla pioggia che inzuppando le corde degli archi le renderà meno elastiche e, bagnando la polvere da sparo, trasformerà i moschetti in pesanti quanto inutili bastoni di ferro...
Durante la campagna i nostri uomini acquistano esperienza, armi migliori, armature superiori e aumentano il proprio "morale". Grazie soprattutto a quest'ultimo parametro le nostre truppe imparano a meglio resistere all'impatto emotivo del combattimento corpo a corpo (che doveva essere ben traumatizzante!), e quindi a "intimorire" l'avversario con la certezza dell'imminente vittoria, prima ancora che con l'effettiva messa in atto della propria abilità guerriera. Il morale infatti è uno dei fattori indispensabili, anche se non certo sufficiente... Infatti per quanto motivata una margherita non potrà mai abbattere un albero.
Le truppe si muovono quindi sul campo di battaglia cercando di tenere determinate formazioni per mettere a frutto le proprie peculiari caratteristiche e coprire le proprie debolezze. I picchieri si stringono a quadrato per resistere a un impeto di cavalleria, oppure gli alabardieri si dispongono a cuneo per sfondare una formazione nemica, o ancora allargandosi per sfuggire a una pioggia di frecce... *Shogun* è ambientato nel Giappone medioevale, periodo di continue violenze, ed è ispirato agli insegnamenti di *Sun Tzu*. Fattori questi che caratterizzano prepotentemente il gioco, al punto che spesso ritirarsi da uno scontro in una situazione sfavorevole può anticipare una vittoria invece decisiva. Davvero molto intrigante!

L'area di gioco sembra davvero vasta, vista da quassù, dal monte dello "spaventapasseri gigante"...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CODENAME EAGLE

Red ha un fisico asciutto ma molto muscoloso, è di altezza media e ha una chioma bionda ribelle, è un tipo molto rilassato, anche se sempre sul chi va là. Carismatico e molto socievole, talvolta tende al sarcasmo...

REQUISITI DI SISTEMA

SISTEMA OPERATIVO: W 95/98 o 2000
Processore: Pentium 300 Mhz
RAM: 64 Mb
Scheda video: 3D accelerata, compatibile direct
Scheda audio: 16x o superiore
Spazio su disco: 570 Mb
Note: mouse necessario

INSTALLAZIONE

Inserito il Cd-rom nell'apposito lettore, dovrebbe apparire la schermata di installazione. Qualora si abbia la funzione "esecuzione automatica" disabilitata, sarà sufficiente, dalla finestra di "gestione risorse", accedere alla cartella principale del Cd, e fare un doppio clic sul file di installazione che si chiama Setup.exe. Avviato il processo, seguite le istruzioni a video per completarne le operazioni.

Lo ammettiamo. L'intro del gioco di questo mese ha la velata (*molto poco* velata), intenzione di attirare le sempre più numerose lettrici di PcZeta. Ma in fondo che male c'è? E' stato, anzi, dimostrato che i più abili giocatori degli sparatutto "sportivi" (ossia *Quake*, *Unreal Tornament*, *Half Life Team Fortress*, tutti FPS giocati soprattutto in torneo), sono in realtà giocatrici. Le ragazze, infatti, (in base a recenti studi molto approfonditi nei quali il sottoscritto si offriva a guisa di cavia, e puntualmente, in brevi convulsi istanti, veniva ridotto a guisa di cavia carbonizzata al centro dell'arena), le ragazze hanno i riflessi più rapidi e pronti delle loro controparti maschili. Giuro! E' così...

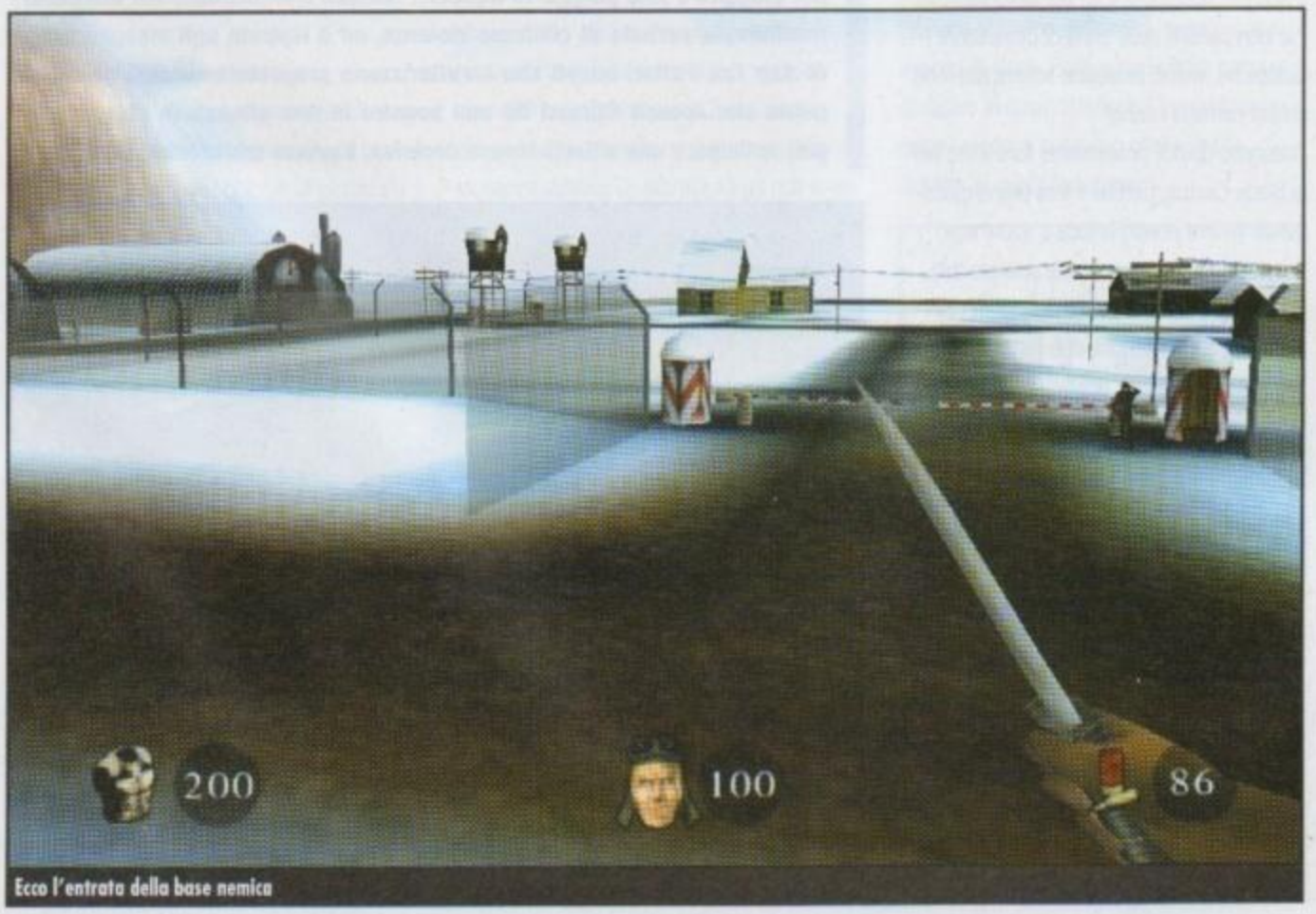
Ed è altresì dimostrato, con la stessa lampante evidenza, l'esistenza delle curvature temporali. Ossia abbiamo adesso le prove che gli universi paralleli esistono e che esiste almeno una storia parallela a quella a noi conosciuta. Ebbene, è sconvolgente, me ne rendo perfettamente conto ma è proprio vero.

Oh, che bel paesino bucolico!

SPUTA SUBITO FUORI LE PROVE!

Le prove? Schiere di appassionate e fedeli fan di PcZeta chiedono a gran voce le prove di tali curvature? ...per validare la tesi sopra esposta che le vede direttamente coinvolte, è comprensibile. E allora significa che non avete realizzato che la prova più evidente è proprio questo *Codename Eagle*! Tutto, vi devo dire! Insomma, veniamo al dunque: cosa è successo nell'Universo a noi alternativo? Una cosina proprio da niente: l'anziano Zar di Russia morì e il suo pargolo Pietro (che ebbe una "responsabilità" diretta nella dipartita di suo padre) ereditò tutto il suo vasto impero. Questo giovane Zar, ambizioso e avido di potere, confiscò tutte le industrie, soprattutto acciaierie, per farne una efficientissima struttura di produzione bellica. Scienziati e ingegneri furono così incentivati (con la cordiale minaccia di una pistola alla tempia), a lavorare alacremente su armi e tecnologie sempre più potenti e devastanti.

Il nuovo Zar non era però un codardo. Quindi si premurò di comandare i suoi grandi eserciti, così ottenuti, in prima persona, sferrando un vastissimo attacco a tutte le nazioni straniere. Obiettivo: la conquista del mondo, con feroci guerre lampo che sparsero distruzione e brutalità nei



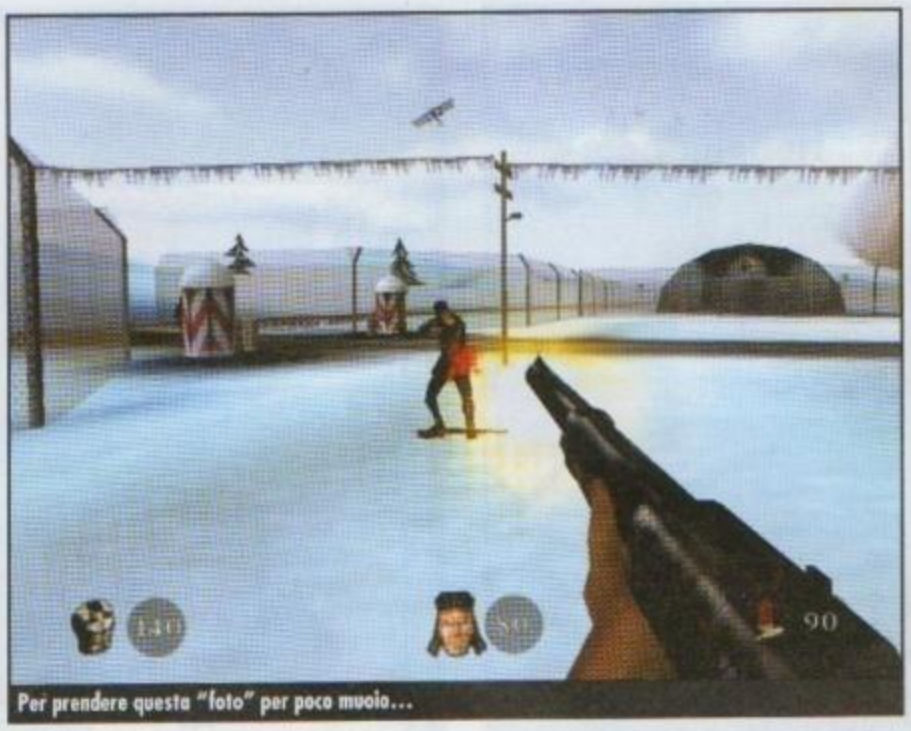
Ecco l'entrata della base nemica

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMANDI PRINCIPALI

W	camminare avanti, guidare avanti, dare gas
S	camminare indietro, retromarcia, togliere gas
A	spostarsi di lato a sinistra, girare a sinistra, timone a sinistra
D	spostarsi di lato a destra, girare a destra, timone a destra
CURSORE SU	picchiata (aerei)
CURSORE GIU'	cabrata (aerei)
CURSORE A SINISTRA	inclinare le ali a sinistra
CURSORE A DESTRA	inclinare le a destra
MOUSE	guardarsi in giro
PULSANTE SINISTRO	fare fuoco
PULSANTE DESTRO	entrare/uscire dai veicoli
SPACEBAR	fare fuoco con l'aereo
CTRL	sganciare bomba (aereo)


Per prendere questa "foto" per poco muoio...

paesi confinanti. Comprensibilmente le altre nazioni non si fecero invadere con sguardo impassibile ma cercarono di resistere, soccombendo comunque in gran numero. Oppure, le più distanti e fortunate, si allearono dando vita a una forza di reazione, chiamata Alleanza. E in questo contesto storico, dopo ben dieci anni di storia di guerra, entriamo in azione noi, nei panni del protagonista.

Red, appunto il protagonista del gioco, è un soldato delle forze speciali dell'Alleanza, in particolare del Comando Fantasma, dotato di rare qualità (oltre alla bionda chioma ribelle), e aiutato da alcuni preziosi amici come Goggle, una ragazza bellissima (avverto un certo disappunto provenire dalle lettrici), e da Mortar, un grezzo assassino che pare abbia l'abitudine di lavarsi di rado avendo l'abitudine di sotterrarsi nei boschi per tendere agguati alle spalle del nemico (altri controversi sentimenti provenienti un po' da tutti...), entrambi con proprie peculiari caratteristiche. In ogni caso, sono fedeli compari del protagonista e lo aiuteranno in vari modi nel corso delle diverse missioni che gli verranno assegnate.

A RAPPORTO, CAPITANO!

Bene. Installato il gioco, e configurato per benino (per esempio potete selezionare la modalità grafica come 3dfx o Direct 3D, e quisquilie similari come dettagli e qualità video e audio), siamo pronti per entrare in azione! Si inizia con il classico briefing preparatorio alla missione, durante il quale ci verrà spiegato quale sarà il nostro compito e perché. I dettagli dell'imminente operazione sono illustrati direttamente su un modellino in scala della mappa e commentati a voce. Molto piacevole.

La prima missione ci vede responsabili di un'operazione il cui scopo è trafugare dei documenti segreti. Le immagini che vedete in queste pagine fanno per la maggior parte riferimento proprio a questo primo episodio. Non siate maliziosi: abbiamo scelto di limitarci a questa per non rovinarvi il gusto di scoprire le altre!

Dovremo così intrufolarci nella zona presidiata dalle forze nemiche, uccidere la guardia al posto di blocco con la mannaia in dotazione (che sembra una spada da tanto è grossa), rubarne arma e indossarne astutamente la divisa, e dirigerci quindi con disinvoltura, sprizzando calma e pace da ogni poro, in direzione della base, all'interno della quale sono celati i documenti che ci servono.

MA CHE BEL PAESINO

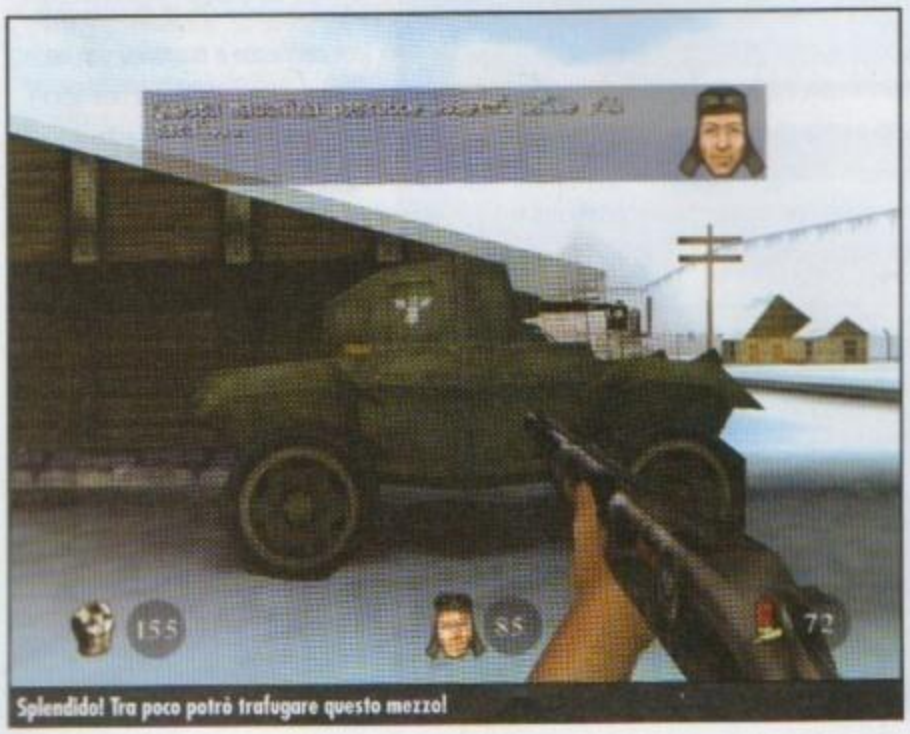
Le mappe sono discretamente vaste, essendo ambientate all'aperto, e presentano diversi elementi, come villaggi, basi militari, posti di blocco, boschi e così via

Il paesaggio innevato del primo episodio è molto bello. Anche se gli alberi sono composti da pixel grandi come mattoni, le sfumature del terreno, le casette, il fumo che esce dai comignoli riescono a essere credibili e coinvolgono il giocatore in una piacevole atmosfera. Si ha in effetti tutta l'impressione di essere circondati da pace e silenzio. Soprattutto nelle missioni notturne. Almeno fino a che non ci scoprono... Infatti anche se indossiamo la divisa dell'esercito nemico (che tra parentesi è riconosciuto come gravissimo reato di guerra, proprio perché tipico espediente utilizzato da spie e traditori), non tutti i militari presenti nella zona ci cascano. La maggior parte si, ci osservano inebetiti e si farebbero pure eliminare senza eccessivo clamore. Il problema è che se per sbaglio (o per intenzione), eliminiamo un soldato, o anche solo un civile che ci si para davanti, tutta la missione viene in parte compromessa.

Intendiamoci, è sempre possibile portarla a termine, ma sarà molto più difficile, non potendo più passare inosservati. Alcuni militari infatti (i più dritti, sospetto), non ci cascano proprio. Ci corrono in contro, aprono il fuoco, e anche da notevoli distanze sono in grado di arrecarci gravi danni. Con un pizzico di attenzione e tecniche stealth possiamo aggirarli, prenderli alle spalle, e recidere sadicamente le loro gole. Se però sbagliate il primo colpo, soprattutto se decidete di eliminarli da lontano con un fucile, i marrani iniziano a correre come impazziti, rendendovi la mira molto difficile. Voi imprecate, sparate, ma quelli non ascoltano. Corrono e gridano. Fino a che non li fate secchi e stecchiti.

ALCUNI PROBLEMINI...

Se malauguratamente ci si fa scoprire tuttavia, gli inconvenienti non si limitano a soldati dalla vista acuta. Nelle mappe di gioco sono infatti presenti vari elementi che possono metterci in seria difficoltà. Per esempio, nella prima missione l'intera zona è pattugliata a intermittenza da un aereo capace di scagliarci contro bombe devastanti. Ne ha un carico inesauribile e per fortuna ha una mira pessima! I bunker a lato di passaggi cruciali e obbligati, invece,


Splendido! Tra poco potrò trafugare questo mezzo!

Boooooomm!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Io vado più veloce, e vi supero (passandovi sopra)

Aaaaahhhhhh!!!

hanno una mira ottima e pure un rateo di fuoco mica male. In questo caso suggerisco l'uso di una granata bene assestata… si trovano in alcune casse.
Altri elementi presenti nelle missioni successive sono ancora più pericolosi. Li trovate elencati in un box apposito che dovreste trovare in queste pagine. In ogni caso, è chiaro che evitare di farsi "sgamare" il più a lungo possibile rende la vita meno interessante ma certamente più salutare.

…E QUALCHE SUGGERIMENTO

Per concludere la missione con successo non c'è mai un solo unico modo. Anzi, si ha la possibilità di prendere delle decisioni anche meno intelligenti di quelle consigliate. Certo se si riesce a seguire il filo logico della missione ci si diverte forse di più.
Un suggerimento che vi diamo subito, alla prima missione, è di fare attenzione a tutte le casse (possono contenere aggeggi utili o indispensabili, sopratutto al primo posto di blocco), e di contattare il signore ubriaco che lascia il posto di blocco a bordo di un camion. Lo troverete nel villaggio.
Altra possibilità, spesso disponibile, soprattutto in particolari fasi della missione (tipicamente quando è ora di tagliare la corda!), è l'uso di mezzi come autoblindo, postazioni di mitragliatrici pesanti, e persino aerei, carri armati e barche pesantemente corazzate!
E vi assicuro che essere a bordo di un autoblindo, impallinando gli sfortunati soldati nemici che vi caricano incuranti della pioggia di proiettili, da un certo senso di sicurezza. Insomma… sarò sadico ma io mi sono divertito!

VEICOLI

Alcuni dei mezzi che sarà possibile utilizzare nel corso delle missioni

Camion russo

CAMION RUSSO
All'apparenza un mezzo innocuo. E infatti l'unica cosa che sembra riuscire a fare è abbattere gli alberi che vi ostacolano la strada e farvi entrare inosservati in qualche base.

MOTOCICLETTA RUSSA
Agile e veloce, è molto vulnerabile. Usatela per sfrecciare perigliosamente sulle strade innevate!

Motocicletta russa

Barca di legno

BARCA IN LEGNO
Priva di armamento, servirà per attraversare tratti di fiumi, altrimenti invalicabili.

TORPEDINIERA RUSSA
Pesantemente corazzata, è molto veloce, ma non ha armamento. Peccato.

Torpediniera russa

AUTOBLINDO RUSSO
Dotato di una corazzatura leggera e armato di due mitragliatrici, è in grado di regalare grandi emozioni!

Autoblindo russo

CARRO ALLEATO
Corrazzatura pesante e cannone vi aiuteranno non poco a restare integri in certi passaggi obbligati. Di certo, un carro alleato, però, non passerà inosservato tra le linee russe…

CARRO RUSSO
L'equivalente del carro alleato ma in grado di passare i posti di blocco senza essere attaccato.

Carro alleato

CARRO LANCIAFIAMME
Munizioni a gas, corrazzatura pesante, alta velocità… avete già capito! Wow!

Carro russo

AEROPLANO ALLEATO
Con questi gingilli si inizia a fare sul serio. Mitragliatrici ad alta velocità e bombe sotto le ali ne fanno una vera minaccia!

BOMBARDIERE RUSSO
Il vostro vicino tiene il volume della Tv troppo alto, con fare strafottente? …avete trovato il modo per risolvere le cose una volta per tutte!

Carro lanciafiamme

Vi sfido a predere una foto più a effetto di questa! Speditela a crizzante@studiovit.com!

Vecchio ubriacone! Eccoti la tua bottiglia di vodka! (NdR, è un suggerimento subliminale)

E ORA, BUON DIVERTIMENTO!

Ma ora basta, giocando ve ne accorgerete di sicuro. *Codename Eagle* è stato scelto dal Beretta, e il Beretta è una garanzia. Così come i precedenti titoli siamo sicuri che vi porterà qualche ora di divertimento e relax (per chi riesce a rilassarsi con un fucile in mano, e un coltellaccio nell'altra!). E questa volta non abbiamo inserito il manuale in .pdf, e quindi non dovrebbero esserci problemi!
Prima di salutarvi e augurarvi buon divertimento, aggiungo che *Codename Eagle* è giocabile anche in multiplayer in rete locale (tramite Lan), o tramite protocollo Tcp/Ip, in diverse modalità (anche la solita *capture the flag*), e che il manuale originale e completo sarà scaricabile dalla pagina di PcZeta sul sito KwVideogiochi (). Non mi rimane, quindi, che darvi appuntamento al mese prossimo con il nuovo gioco!

Carlo Rizzante

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Dopo due mesi di sospensione forzata, torna il PCZ CD con i migliori demo di questo periodo, tra i quali spicca sicuramente Sacrifice.

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.

STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Melchiorre Gioia, 63
20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Per lanciare l'interfaccia che vi permette di visionare il contenuto del CD non dovete far altro che fare doppio click sul file PcZeta.exe. Potete selezionare ora dai pulsanti posti in alto la categoria che vi interessa, demo, classici, driver, espansioni, patch e a volte anche varie. L'utilizzo dei menu è ancora più semplice, potete installare il programma desiderato facendo doppio click su di esso o, dopo averlo selezionato, premere il pulsante "installa". Una breve descrizione del file o eventuali istruzioni per l'uso possono essere lette nel box sottostante. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PCZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate. Abbiamo scelto un'interfaccia semplice e immediata in modo che il suo utilizzo sia il più immediato possibile. Se avete critiche, suggerimenti o altro vi pregherei di inviarle ad alpidio@yahoo.com.

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64 MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO GIOCABILI

SACRIFICE

Shiny

In questo demo potrete saggiare personalmente il coinvolgimento e la perfetta architettura di questo gioco. Immersi in una grafica a dir poco superlativa, dovrete scegliere a quale dio affidarvi e di conseguenza a quale sfera d'esistenza appartenere. Come conseguenza le magie che sarete in grado e evocare saranno adeguate alla vostra scelta, offrendovi tantissime varianti di gioco future.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

HOMEWORLD CATACLISM

Sierra

La prima uscita di *Homeworld* ha sicuramente fatto scalpore. La nuova concezione di strategia in tempo reale, unita a un'ambientazione particolare, ma soprattutto ad una grafica superlativa, hanno fatto di questo gioco una vera e propria pietra miliare. Questa nuova relase ha di certo molto da dire, in una nuova veste tutta da provare.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

FIFA 2001

Electronic Arts

Della serie *FIFA* si è parlato e riparlato mille volte, ma ogni anno ci si stupisce sempre di come qualcosa cambi e invogli ad acquistare anche l'ultimo nato. In questa ultima edizione le animazioni e l'aspetto dei giocatori sono semplicemente sensazionali, e anche la difficoltà è in qualche modo migliorata, cercando di driblare uno dei difetti che gli vengono sempre attribuiti.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

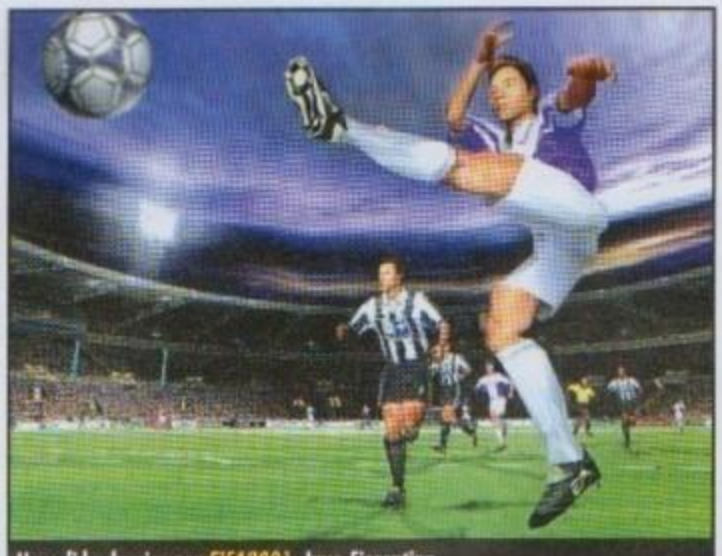
HEAVY METAL FAKK 2

Take2

Molto simile, come stile, a *Tomb Raider*, ma con l'engine di *Quake III Arena*, questo gioco è ispirato da un fumetto futuristico, dove vestite i panni di un'eroina che ha il compito di scongiurare la minaccia del solito malvagio figuro che cerca di carpire il segreto del pianeta Eden. Le armi e l'azione non mancano di certo.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

Combattimenti fantasy all'ultimo sangue e in tempo reale in *Sacrifice*

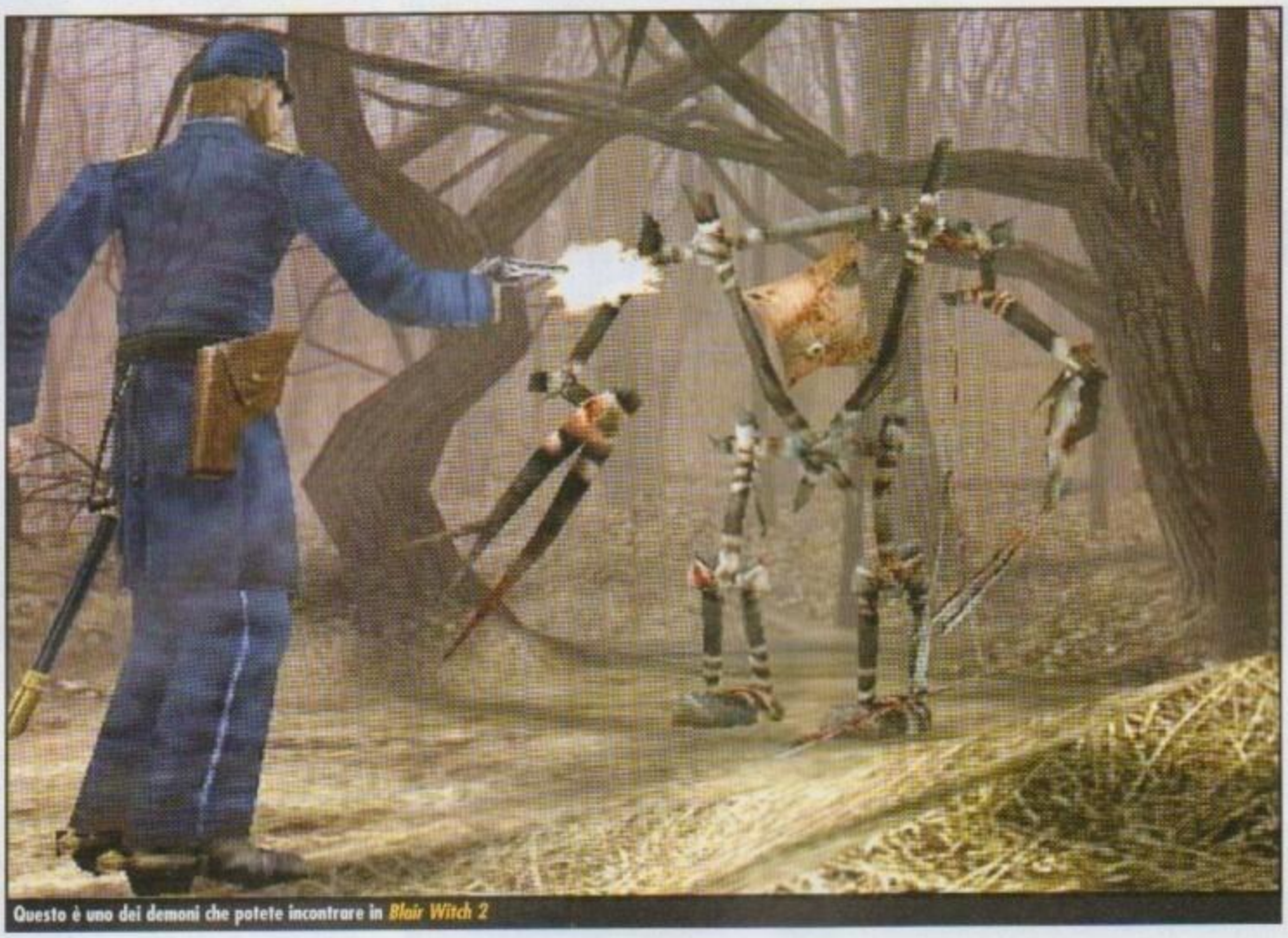

Una sfida classica per *FIFA2001*, Juve-Fiorentina

Un esempio degli effetti grafici che può offrire *Homeworld Cataclism*

Ecco la protagonista di *Heavy Metal FAKK 2* in azione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Questo è uno dei demoni che potete incontrare in *Blair Witch 2*

PATCH

UNREAL TOURNAMENT
utpatch432.zip

FUGA DA MONKEY ISLAND
escmon11it.zip

HOMEWORLD CATACLISM
hwc101ita.zip

NHL 2001
nhl2k1r10.zip

SHOGUN: TOTAL WAR
stwv112.zip

ALICE
matrox_patch.zip

ESPANSIONI

Nel CD troverete un set di utilità per modificare alcuni aspetti di *Heavy Metal FAKK 2*, tre nuove mappe aggiuntive per *Star Trek: Voyager-Elite Force*, e ben cinque nuovi scenari tutti da giocare per *Panzer General III*. Come al solito, per l'installazione riferitevi ai file readme presenti all'interno degli zip.

FROGGER 2
Hasbro Interactive

Chi non ha mai provato a far attraversare la strada a questo simpatico ranocchietto, oppure ha sadicamente aspettato che fosse mangiato dai coccodrilli? Questa riedizione di un classico di sempre ha di certo qualcosa da mostrare, essendo capace di farvi passare un po' di tempo di fronte al monitor.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
Take2

Il Film dedicato alla strega di Blair ha sicuramente destato più di un commento, e la sua versione videoludica non poteva certo mancare. In questo demo avrete la possibilità di entrare nella casa della scena finale del film, assistendo anche alla comparsa degli ultimi due ragazzi.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

BLAIR WITCH 2: LA LEGGENDA DI COFFIN ROCK
Take2

In questo secondo episodio vi trovate nel secolo scorso, impersonando un ex soldato che ha perso la memoria e si impegna a salvare la figlia della donna che lo ha ritrovato. Gli incontri tetri nel bosco con spiriti di ogni tipo non mancano di certo, ma forse si sente la mancanza della vena tecnologica del primo episodio.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

STARSHIP TROOPERS
Hasbro Interactive

Un altro videogioco ispirato da un film. Questa volta sono i marine spaziali di *Starsip Troopers* ad essere protagonisti in questo strategico in tempo reale che vede lo scontro della fanteria con i temibili alieni-insetto invasori. In questo demo, a capo di una squadriglia, dovrete compiere la missione che vi è stata assegnata dal comando.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

ZEUS: IL SIGNORE DELL'OLIMPO
Sierra

Decisamente più simile a *Caesar* che a *Sim City*, questo gioco ha davvero molte ore di divertimento in serbo per tutti gli amanti del genere. Dovrete erigere città greche dal nulla per accaparrarvi la benevolenza degli dei e anche degli eroi classici, come ad esempio Ercole. Da provare anche per chi non ha molta dimestichezza con il genere.

Requisiti di sistema: Pentium 233 MHz, 64Mb di RAM, Scheda 3D

La situazione in *Sacrifice* può anche diventare piuttosto affollata

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RECENSIONI FEBBRAIO

ONI 48
STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN 52
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 56
WARM UP! 60
B17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH 63
BATTLE OF BRITAIN 66
AMERICAN MCGEE'S ALICE 70
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 72
ALADDIN 75
CONTRAPTIONS 76
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 78
ITALY 2000 80
PC CALCO 2001 82
THE TYPING OF THE DEAD 84
HELLBOY 85

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ONI

La Bungie Software cucina un titolo pieno di ottime idee di partenza. Riuscirà a servirci un piatto gustoso?

INFO

Genere: Avventura-sparatutto 3D
Casa: Simon & Schuster Interactive
Sviluppatore: The Collective
Distributore: CidiVerte
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win9x
Processore: P233
RAM: 64 MB
Grafica: 8 MB
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 150 MB

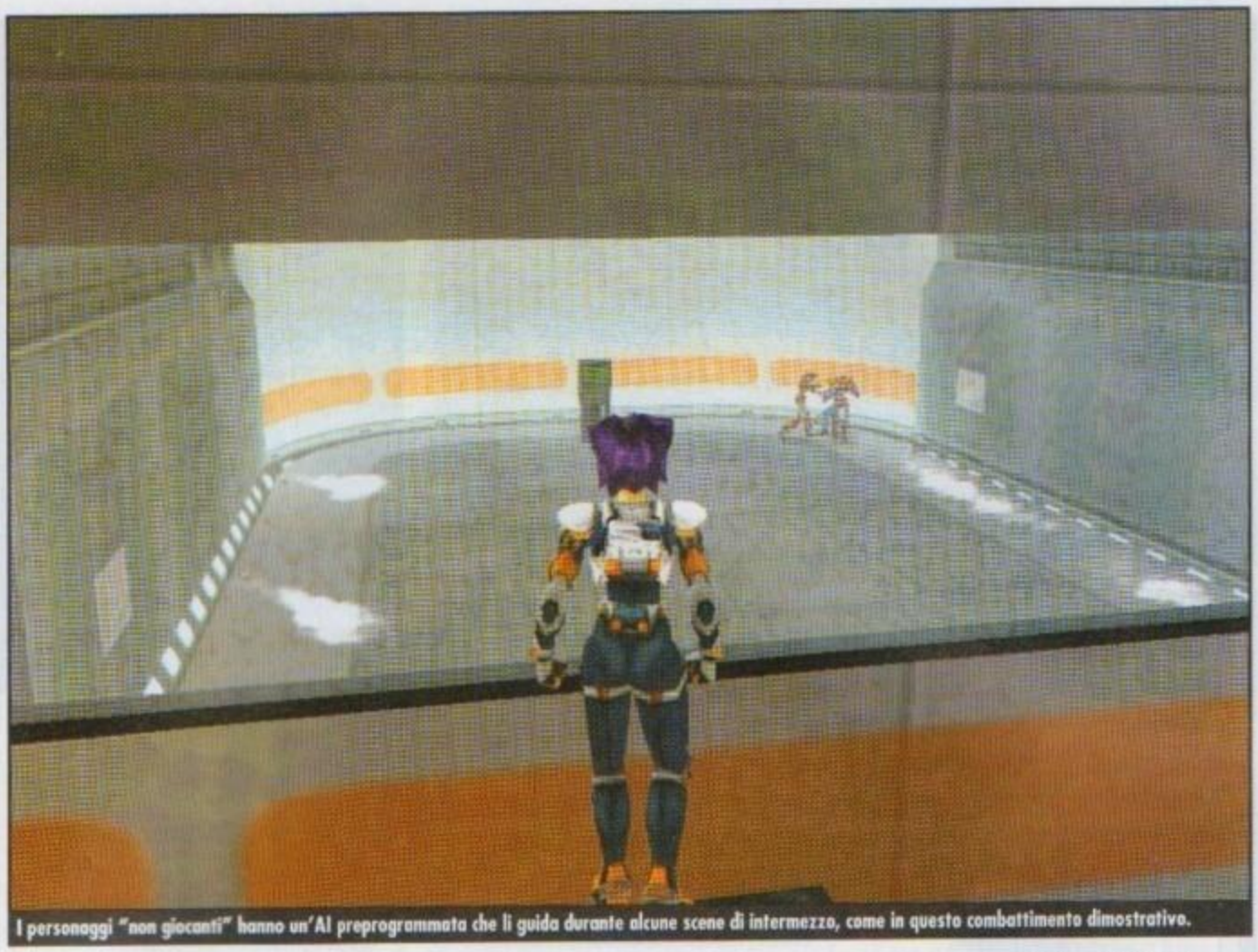
Oni è un gioco di avventura/azione in terza persona sviluppato dalla Bungie (la società che ci ha dato *Myth* e, per Macintosh, *Marathon*) e ambientato in un prossimo futuro dalle forti connotazioni cyberpunk. Visivamente *Oni* è ben più che "ispirato" dai *manga*, i fumetti giapponesi.
Lo spunto iniziale e l'ambientazione, in verità, sono tratti quasi senza variazioni da *Ghost in the Shell*, il capolavoro fumettistico di Masamune Shirow dal quale il regista Mamoru Oshii trasse un bellissimo lungometraggio di animazione nel 1995. In entrambe le "opere" la protagonista è una giovane agente affiliata a una organizzazione d'elite del governo il cui compito è indagare su crimini che coinvolgono il settore dell'alta tecnologia - e che possono in qualche modo minacciare la sicurezza nazionale.
Nel fumetto di Shirow la protagonista era un androide – un essere completamente artificiale e si chiamava Motoko; in *Oni*, invece, la nostra eroina si chiama Konoko, ha un passato misterioso e lavora per un'organizzazione chiamata *Tech Crimes Task Force* (Forza di Intervento contro i Crimini Tecnologici). *Oni* in giapponese significa però "fantasma" o "demone", e questo è solo il primo indizio che Konoko potrebbe, con il progredire della storia, rivelarsi anche lei qualcosa di più.
Non diremo altro, anche se probabilmente non è un caso che un'altra fonte di ispirazione è palesemente *Silent Moebius* di Kia Asamiya! Al di là dei *manga*, comunque, non si può terminare l'elenco delle influenze narrative senza citare *Nikita* di Luc Besson, dal quale *Oni* mutua la vicenda di una giovane donna che, suo malgrado, si trova costretta a districarsi da sola in una vicenda in cui sfiducia, tradimento e paranoia sembrano salire inarrestabilmente a ogni svolta della storia.
La struttura di gioco di *Oni* nasce dall'unione di almeno tre diversi generi: l'avventura d'azione alla *Tomb Raider*, i picchiaduro per *console* alla *Tekken* e gli *stealth game* come *Thief* o *Metal Gear Solid*. Il gioco è diviso in una serie di "capitoli" che ne rappresentano i livelli. Ogni capitolo, approssimativamente, corrisponde a una missione (anche se alcune missioni possono coinvolgere più capitoli), e porta avanti la trama generale sia attraverso segmenti filmati e animati, sia grazie alle informazioni che Konoko raccoglie infiltrandosi nelle installazioni nemiche. Ogni missione, come vuole la tradizione inizia con un *briefing* durante il quale i nostri capi ci illustrano cosa ci si attende da noi. In generale tali missioni richiedono a Konoko

Il percorso di addestramento, dove ci si può impratichire del metodo di controllo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La grafica è molto più rispettosa dello stile manga nel gioco che nelle immagini di intermezzo...



I personaggi "non giocanti" hanno un'AI preprogrammata che li guida durante alcune scene di intermezzo, come in questo combattimento dimostrativo.

di infiltrarsi in una qualche installazione/laboratorio/palazzo per raccogliere prove su qualche crimine o interrompere una qualche attività illegale portata avanti da una delle tante organizzazioni malavitose che funestano il nostro futuro. Questo almeno all'inizio, si intende! Alcuni indizi forniti fin dalle prigne battute della sceneggiatura fanno infatti pensare che Konoko si troverà presto a combattere contro avversari del tutto insospettati...

Oni si inserisce nella tradizione degli *stealth game* presentando una protagonista relativamente fragile rispetto al marine medio di *Quake*, ma anche poche guardie strategicamente piazzate – e pesantemente armate. Può muoversi silenziosamente, sgusciare tra i nemici mentre questi non guardano, sorprenderli alle spalle e, in alcuni casi, perfino completare intere parti di una missione senza che gli avversari se ne accorgano.

I livelli sono piuttosto standard, e vedono la routine *trova la chiave (o la console) giusta per sbloccare la porta e accedi alla nuova sezione!* regnare sovrana.

Konoko non è molto libera di esplorare, essendo molte aree del livello stesso inaccessibili fino a quando la protagonista non ha compiuto determinate azioni in un'area precedente. In sostanza, i livelli di *Oni* ricordano molto una versione *hi-tech* di *Tomb Raider*, anche se – per fortuna! – Konoko deve girare a vuoto molto meno.

Il combattimento, quando si accende, è violento ed entusiasmante. Konoko può esibirsi in una notevole varietà di mosse, sia corpo-a-corpo che con vari tipi di armi: calci, pugni, prese e proiezioni si armonizzano in un "arsenale" di mosse che unisce, per quanto abbiamo potuto capire, *ju-jitsu* con *ninjutsu*.

Il sistema di controllo di Konoko si avvale dell'utilizzo contemporaneo di tastiera e *mouse*. Non solo è molto intuitivo, ma colpi più complessi sono, nella maggior parte dei casi, combinazioni "logiche" dei colpi più semplici: sono state evitate, insomma, le sequenze di tasti da memorizzare "per sferrare il colpone" senza alcun nesso tra questi e il risultato finale (avanti due volte + una indietro + salto + calcio... ed ecco che chissà perché il personaggio fa una piroetta atomica su sé stesso! – una *forma mentis* che funesta più di un picchiaduro su console).

Il giocatore ha così sempre la sensazione di avere il completo controllo di Konoko, e di guidarla in azioni spettacolari non grazie alla ripetizione pavloviana di sequenze di tasti, ma all'applicazione razionale della nobile arte del *keyboard-fu*.

Sul fronte dell' *"Ehi, ma quell'altra ci riesce!"*, vale la pena di notare che Konoko non può esibirsi in "numeri" irrealistici come per esempio l'estrazione fulminea delle pistole durante una piroetta in volo – impresa che a Lara Croft riuscirebbe a occhi chiusi. Non crediate però che questo faccia di Konoko un'impedita: al contrario, la verosimiglianza delle mosse e delle combinazioni aumenta la loro spettacolarità, e rende il giocatore ancora più orgoglioso quando sullo schermo riescono azioni particolarmente *cool*. Konoko può, per esempio, affrontare un avversario con una serie di pugni, stenderlo con un calcio, spezzare il collo a un secondo mentre lo usa come scudo dai proiettili di un terzo, e quindi finire l'ultimo nemico estraendo la pistola e facendo fuoco a ripetizione – il tutto in cinque secondi! Azioni alla John Woo come questa richiedono da parte del giocatore coordinazione perfetta e padronanza dei comandi di gioco, e quando riescono sono molto gratificanti! Gli avversari sono di vari tipi, e vanno da (quasi) innocenti civili a tozzissimi *ubercattivi* individualmente caratterizzati. In

Le armi sono dotate di "mirini" personalizzati, come questo simil-laser della 9mm.

Una "cella" del cartone animato introduttivo, realizzato da animatori giapponesi appositamente per il gioco.

I nemici uccisi lasciano armi, kit medici, munizioni e altri graziosi *gadget*...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASAMUNE SHIROW

Se esiste un autore che occupa nel fumetto il posto che Isaac Asimov occupò nella letteratura di fantascienza, questi è Masamune Shirow. Da sempre profondamente interessato ad argomenti "classici" del cyberpunk come la robotica, l'evoluzione delle intelligenze artificiali e l'unione tra uomo e macchina, Shirow ha saputo costruirvi intorno mondi estremamente complessi e verosimili – grazie anche ai suoi interessi altrettanto profondi per discipline più "umanistiche" come la sociologia, la filosofia e la politica. I fumetti di Shirow, sempre scritti e disegnati da lui stesso, sono mediamente molto complessi, mai di facile lettura e iperdettagliati sia nei testi che nei disegni. Shirow è tra i pochi autori al mondo a conoscere le differenze visive nell'impatto dei vari tipi di proiettili, per esempio, o a progettare armature potenziate verosimili nel *design* e nella funzionalità (NdR, un "folle" che si è iscritto a medicina per studiare l'anatomia umana ai fini del disegno!). *Ghost in the Shell* è senza dubbio la saga più famosa tra quelle ideate da Shirow (le altre includono *Dominion*, *Orion*, *Black Magic* e il bellissimo ma incredibilmente complesso *Appleseed*). Dal manga, apparso per la prima volta nel 1995, è stato tratto l'omonimo *anime* diretto da Mamoru Oshii (*Lamù: Beautiful Dreamer*, *Patlabor 2*). Il film presenta personaggi graficamente più realistici rispetto allo stile di Shirow, e soffre un po' della necessità di comprimere in un'ora e mezza una saga di centinaia di pagine, ma è comunque un capolavoro superiore a tante offerte cinematografiche *mainstream*.

Una delle scene di intermezzo doppiate da attori professionisti e supportate da immagini in grafica "mangosa" (ma disegnate in realtà da artisti americani, come si può vedere anche se il monitor è a Roma e voi siete ad Aosta).

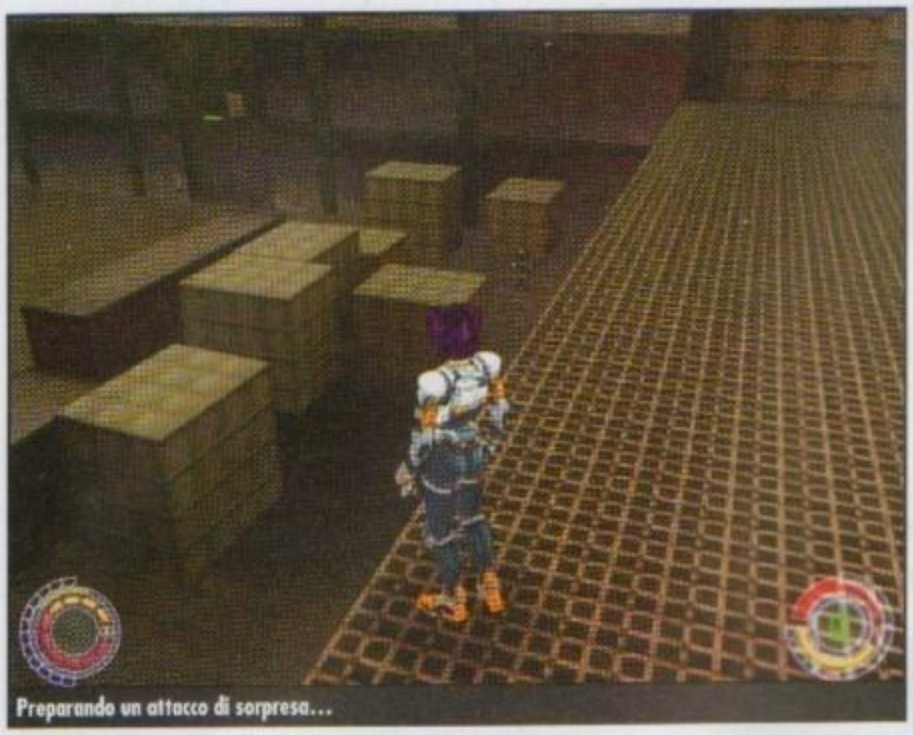
mezzo troviamo regolari guardiani notturni, SWAT, reparti speciali degli eserciti privati delle multinazionali ecc… Molti di loro sono armati (oltre che più o meno adepti nelle stesse discipline marziali della protagonista) e tali armi possono essere raccolte da Konoko. Per fare ciò non è necessario uccidere l'avversario: una pennellata di classe, infatti, è la possibilità che un'arma tenuta in pugno sfugga durante uno scontro corpo-a-corpo. Konoko può quindi colpire con violenza un avversario, raccogliere l'arma lasciata cadere da questi e quindi finirlo con due o tre colpi a bruciapelo – se riesce a muoversi con sufficiente agilità. Attenzione, però, perché lo stesso può capitare anche a lei… Questa semplice scelta di *design* aggiunge così un livello di complessità ai combattimenti: "chiudere" la distanza con un avversario rende infatti lo stesso più vulnerabile al tiro delle armi (e noi alle sue!), ma l'impiego delle stesse diventa più difficoltoso. In definitiva, un trattamento del combattimento più realistico rispetto al *Quake* di turno (e a tanti film).

Tra i problemi del gioco, purtroppo, c'è parecchio del resto. Innanzitutto la grafica degli ambienti è molto scarna e monotona. Le architetture del mondo di gioco sono ispirate a reali progetti "futuristi" che, si pensa, potremmo vedere tradotti in realtà intorno al 2020, e questo è senz'altro un elemento interessante. Ma la ripetitività degli ambienti e le linee squadrate e rettilinee (con un'assenza quasi totale di superfici curve) fanno pensare a una versione in chiave fantascientifica del vecchio motore di *Tomb Raider* (1996!) più che all'ultimo urlo in fatto di tecnologia. La monotonia delle immagini che vedete in queste pagine, insomma, non dipende dalla pigrizia del sottoscritto! Per non parlare di alcuni problemi di clipping che permettono di vedere in alcuni casi all'interno di stanze ancora inaccessibili…

Poi la sceneggiatura è abbastanza scarsa. Non solo siamo lontani dall'ispiratore Shirow, ma anche da piccoli gioielli della narrazione videoludica come *System Shock 2* o *Planescape: Torment*. La storia ruota intorno alle solite unioni tra biologico e artificiale, azioni irresponsabili di *hacker* più o meno umani, intrighi di varie agenzie ecc, senza aggiungere nulla di nuovo al mix. Sembra un po', insomma, l'opera prima di qualcuno che ha letto tutto William Gibson, *Ghost in the Shell* e *Nathan Never* e adesso vuole "farlo anche lui", più che il lavoro di un autore in grado di sfruttare questi argo-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

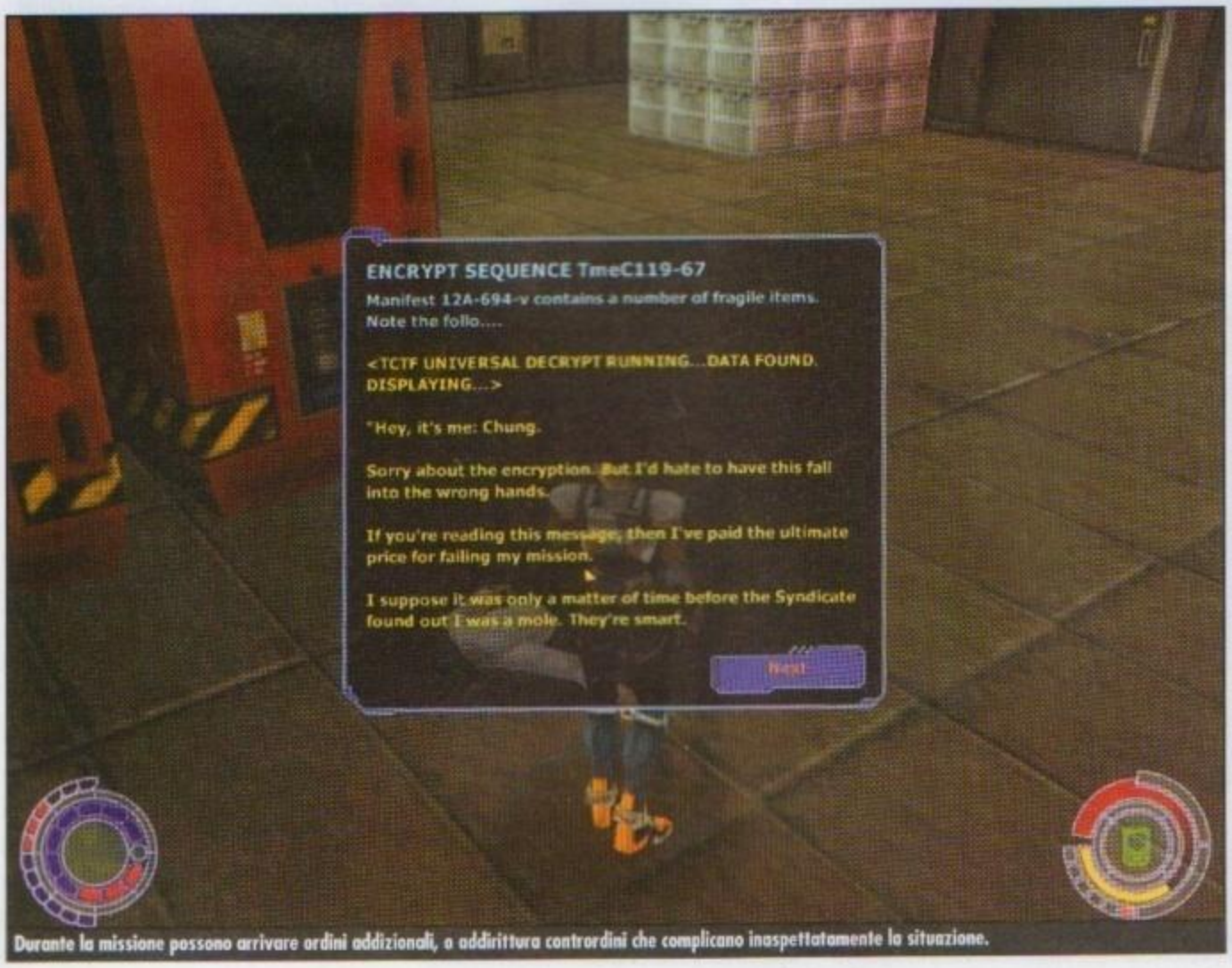

Preparando un attacco di sorpresa...

Un esempio dei terribili problemi di *clipping* del motore grafico: l'uomo tagliato a metà dal muro!

menti (di per sé sempre interessanti) per tirare fuori qualcosa di, se non nuovo, almeno coinvolgente.
Infine, l'intelligenza artificiale dei nemici è più che buona... finché certe magagne non vengono alla luce! Gli avversari, infatti, schivano realisticamente i nostri colpi, cercano di anticipare le nostre intenzioni nel corpo a corpo e, in generale, fanno l'impossibile per fare dannare tutti coloro abituati al relativo *aplomb* con cui i mostroidi di *Quake* si lasciano sterminare. Tutto ciò fino a quando non ci si accorge di alcuni "schematismi" che, a tratti, permettono di sconfiggere avversari molto forti con il minimo della fatica. Nel caso di un *boss*, per esempio, è bastato colpire l'avversario, aspettare che raccogliesse la sua arma e colpirlo di nuovo mentre lo faceva, proseguendo in questo modo fino alla sua definitiva sconfitta.
Oni è un titolo nato quasi cinque anni fa, e purtroppo il *gap* temporale tra la sua concezione e il presente si vede – malgrado gli sforzi dei programmatori per aggiornarne quantomeno l'aspetto. Purtroppo le tribolazioni che ne hanno accompagnata la pubblicazione traspaiono un po' ovunque: nei livelli poco bilanciati, soprattutto, che presentano sfide a tratti "impossibili" seguite da vasti tratti noiosi o poco interessanti – segno del poco tempo che probabilmente i progettisti hanno potuto dedicare al bilanciamento del gioco.
Relativamente fastidiosa per un titolo PC, inoltre, è l'impossibiltà di salvare a piacimento: il gioco viene automaticamente salvato solo quando si raggiungono particolari *save point* – una scelta probabilmente legata a doppio filo al *design* della versione per console.
E, in verità, tutto in *Oni* sembra essere stato limitato verso il basso così da non uscire dai confini tecnici della versione console.
Ma chi su PC è abituato a *Unreal Tournament* o ha risparmiato i soldi guadagnati consegnando pizze per comprarsi la GeForce difficilmente non storcerà il naso dinnanzi a tali limiti.

Vincenzo Beretta

Questi laser farebbero arrossire James Bond!



Durante la missione possono arrivare ordini addizionali, o addirittura contrordini che complicano inaspettatamente la situazione.

PC Z COMMENTO

***Oni* è un titolo fresco nella concezione ma un po' stantio nell'implementazione della stessa. La scritta "motore vecchio di anni riverniciato a nuovo" sembra campeggiare un po' ovunque, mentre alcuni spunti che sarebbero stati innovativi ai tempi del primo *Tomb Raider* oggi si sono già visti (spesso implementati in modo migliore) in titoli come *Metal Gear Solid*. Malgrado ciò *Oni* propone un *blend* più che discreto di stili diversi di gioco, una protagonista ottimamente animata e una notevole longevità. Un'*Oni 2* che sfruttasse il *concept* del primo elevandolo ai livelli di *System Shock 2* sarrebbe al *top* delle nostre attese!**

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

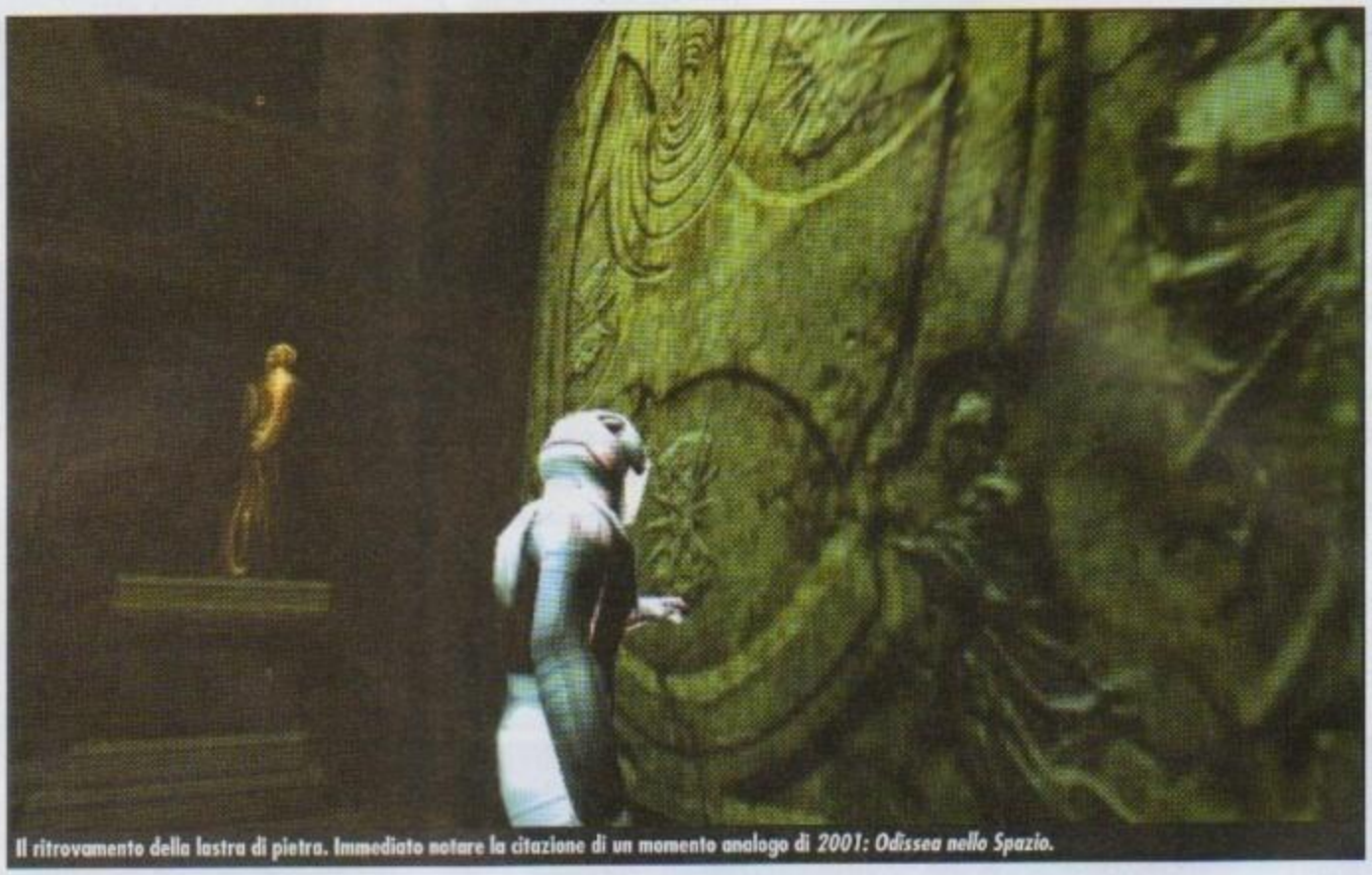
A differenza di altri prodotti del genere ambientati nell'universo *Trek*, recenti e meno recenti, ecco uno sparatutto longevo, profondo e impegnativo.

INFO

Genere: Avventura-sparatutto 3D
Casa: Simon & Schuster Interactive
Sviluppatore: The Collective
Distributore: n.d.
Prezzo: 89.900 lire.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win9x
Processore: P233
RAM: 64 MB
Grafica: 8 MB
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 150 MB


Il ritrovamento della lastra di pietra. Immediato notare la citazione di un momento analogo di *2001: Odissea nello Spazio*.

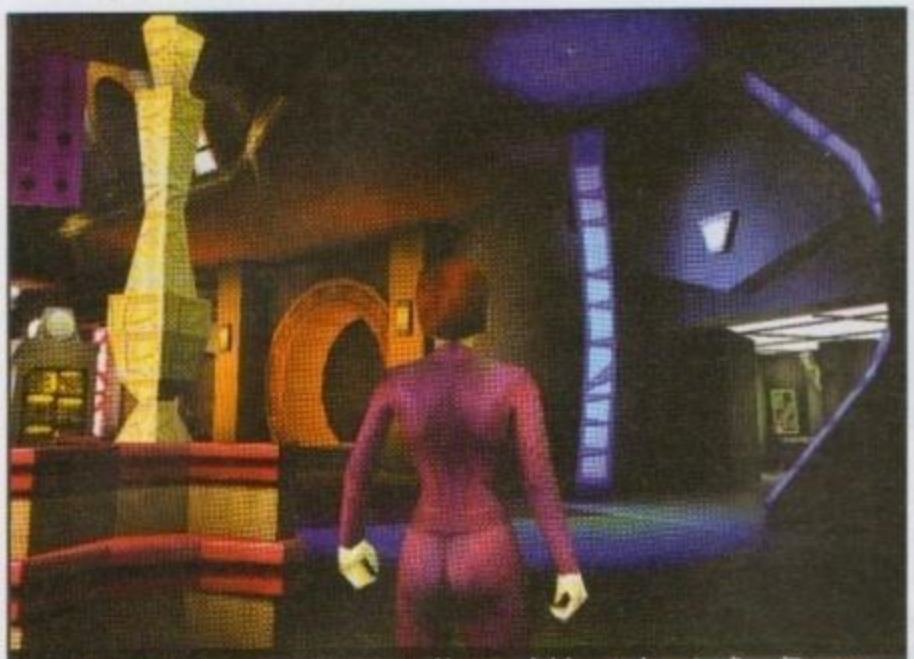
Delle quattro serie di *Star Trek* a tutt'oggi realizzate, *Deep Space Nine* è probabilmente la più peculiare. Innanzitutto, in origine le avventure di *ST* ruotavano attorno a un'astronave in movimento attraverso sistemi stellari, mentre in *DS9* l'elemento portante è una stazione ferma nello spazio, di nome *Deep Space Nine* appunto, a guardia di un fenomeno dalla posizione fissa, il cosiddetto *wormhole*, un tunnel subspaziale che rappresenta una scorciatoia per altre zone della galassia, che come tutte le strade strette e i passaggi obbligati causa conflitti tra chi desidera utilizzarli. Non solo, ma la *DS9* non è nemmeno di costruzione umana, bensì opera dei Cardassiani, uno dei due popoli che ha combattuto una recente guerra nella zona; gli altri sono i Bajoriani. E la *DS9* funge anche da cuscinetto, con il capitano Sisko, della Federazione, come ambasciatore, e guardiano se necessario, della fragile pace. Con il succedersi delle serie si notano i cambiamenti strutturali dei telefilm, che si adattano all'evoluzione del pubblico nei decenni. La *Serie Originale*, la nostra preferita, nata nel 1966, mostra un mondo utopico in cui gli ideali di pace e fratellanza sono universali e radicati, la conoscenza scientifica promuove lo sviluppo delle civiltà e il ricorso alla forza viene usato come ultima risorsa nel caso occorra difendere chi ha bisogno. Vent'anni dopo giunge *The Next Generation*, in cui dello spirito guida delle leggi della serie originale resta solo la facciata, coerente con il sentire contemporaneo per cui le regole diventano più che altro cavilli e impacci, spesso sono fatte per motivi politici e non offrono vie d'uscita se non l'inazione e l'immobilismo. Poi viene *Deep Space Nine*, siamo nel 1993, la Federazione come istituzione benevola e ordinatrice è ancora più lontana. Come detto la stazione *DS9* non è terrestre, il tema dominante è l'equilibrio politico di un quadrante di galassia, con tutte le difficoltà annesse, il progresso e la scienza sono scomparsi, esattamente come dai pensieri del pubblico. Termina la parabola discendente dell'universo *Trek* con la serie

Bisogna eliminare un bersaglio e impossessarsi della sua tessera di accesso. Sparare solo quando la telecamera è girata.

Il monastero di Bajor è una fusione di antiche architetture con arredi avveniristici.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


La stazione spaziale Deep Space 9 è ricostruita abbastanza fedelmente, davanti vediamo l'ingresso circolare al tempietto bajoriano che si aprirà solo al compimento dell'ultima missione di Kira.

Trovare i circuiti mancanti, arrivare alla sommità del computer, inserirli e fare un reboot: dedicato a chi si lamenta di Windows.

Voyager, nata nel 1995, in cui abbiamo un'astronave della Federazione dispersa lontano nella galassia che deve contare solo su sé stessa, senza nessuna situazione complessa. In *Voyager* di *Star Trek* resta solo il nome, con una donna al comando e una Borg nell'equipaggio: un tributo dei danarosi produttori americani al *political correct* e al femminismo. La Federazione (nella *Serie Originale* il simbolo della razionalità illuminata che va oltre la visione della singola specie vivente), in *DS9* dunque scompare, e il senso di un piano o di un progetto superiore, preesistente o scelto consapevolmente, viene dato dalla spiritualità delle razze aliene presenti. *DS9* è la serie in cui le componenti religiosa e spirituale sono più marcate e importanti: spesso azioni e pensieri assumono connotazioni o giustificazioni trascendentali, specie per gli individui delle due razze in conflitto. Tutte le precedenti considerazioni trovano spazio in questo recente titolo prodotto dall'editore Simon & Schuster (che già ha in catalogo diversi libri sulla saga di *Star Trek*), con una ragguardevole profondità se si considera il genere di gioco, sparatutto in 3D in terza persona. L'antefatto del video iniziale si svolge alcuni anni prima dell'arrivo di Sisko nella base, e mostra una militare cardassiana che conduce un temerario esperimento su un manufatto alieno, dall'esito tragico. Nel presente della storia del gioco, Sisko comincia ad avere degli incubi che lo portano a esplorare un sito archeologico, ove troverà una lastra di pietra che descrive proprio quei manufatti. Dato il valore religioso di quegli oggetti misteriosi, si scatena una caccia senza esclusione di colpi. Poco dopo, la stessa militare cardassiana torna su DS9 a fingere di svolgere una missione diplomatica, ma forse per concludere ciò che aveva iniziato in segreto anni prima; frattanto le navi attorno alla *DS9* e la stazione stessa sono attaccate da una razza di pirati spaziali dal corpo semiorganico, i Grigari, che normalmente non si avventurano fuori del proprio settore. Forse non è una coincidenza e chi li guida cerca anch'egli gli antichi manufatti che custodirebbero un terribile segreto.

STDS9TF si compone di sette missioni per tre personaggi, Sisko, Kira e Worf. La storia è unica, le missioni sono simili, viste da ciascuno dei tre personaggi volta per volta, e gli altri due assumono il ruolo di personaggi non giocanti. Benché le storie siano dunque parallele, è consigliabile giocarle con i personaggi nell'ordine citato, per due motivi. Innanzitutto, è in quest'ordine che gli eventi nei livelli vengono impostati: per esempio Sisko nel tempio del sito archeologico deve aprire alcune porte e trovare alcuni oggetti, Kira nella missione parallela si trova quelle porte già divelte e le cripte degli oggetti che ha preso Sisko sono aperte e vuote; oppure, prima arriva Sisko in un relitto di una nave della Federazione per aprire un passaggio per i motori e accenderli per aprire dei portelli, poi vi passerà Worf per piazzare degli esplosivi; altro esempio, in una base nemica Sisko disattiva alcuni flussi di energia, Kira si introduce con l'inganno e poi Worf al solito entra per fare il lavoro sporco con armi ed esplosivi. Le missioni sono parallele con qualche eccezione. Il secondo motivo per cui conviene giocare *STDS9TF* nell'ordine standard è puramente di gameplay, la difficoltà è crescente da un personaggio all'altro. Se la struttura di base ricalca uno sparatutto vecchia maniera, uccidere i nemici cercare chiavi per aprire varie porte e distruggendo casse per munizioni e medikit, questo non è sostanzialmente vero per Kira che deve fare un po' di attenzione, qualche acrobazia tra tubi e passaggi sospesi, evitare lo sguardo di telecamere di sicurezza e affrontare nemici più agguerriti. Worf incontrerà invece nemici ancor più pericolosi e livelli forse eccesivamente complessi: in effetti ingranaggi giganti, passerelle mobili, presse e vasche di acido sembrano un'esagerazione da *platform*, senza dubbio una caduta di stile nel *design* altrimenti eccelso del gioco.

Ma la vera causa della difficoltà delle missioni di Worf è la prima arma. Come è tradizione degli sparatutto, esiste almeno un'arma senza necessità di munizioni. Per Sisko e Kira esiste il *phaser*, la cui energia si rigenera in poco tempo, e a dispetto della sua scarsa potenza ha innumerevoli vantaggi: è l'unica arma in grado di perforare scudi di energia, compreso quello dei Grigari, invulnerabili alle altre armi eccetto quelle davvero pesanti che si trovano solo nelle ultime missioni e può tenere sotto fuoco per molto tempo un nemico paralizzandolo finché non si esaurisca la sua energia. Usando invece un'arma media che necessita di due colpi per abbattere un nemico, questi potrà scappare o rispondere al fuoco, e le armi pesanti che hanno un flusso continuo di colpi esauriscono con tragica velocità le munizioni. Infine, dato che il *phaser* si rigenera, si rivela un'ottima torcia elettrica! Ora, Worf non ha *phaser*, ma una specie di spada, un'arma bianca, con tutti gli svantaggi del caso: nien-

A volte gli oggetti da usare per andare avanti nelle missioni sono in possesso dei personaggi non giocanti, vivi o morti che siano.

I Grigari puntano la preda con un raggio laser affatto simile a quello usato dai Borg, è quasi impossibile scappare ma comunque camminano molto lentamente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un trucco ormai classico: stare sotto le torrette in modo da non cadere nel campo dei sensori. Quando si girano, correre.

Lo svantaggio di un'arma efficace come la *shockblade* è il limitato raggio d'azione, unito ad un consumo elevato di energia.

La riuscita della fuga di Sisko dalla prigione è dovuta senz'altro alla capacità di usare le munizioni con parsimonia.

te corpo a corpo se si ha poca salute o ci sono più nemici intorno. Si deduce che Worf non può uccidere i Grigari, se non con armi potenti nell'ultimo livello, e incontrando questi predatori nelle prime missioni è costretto a fuggire o a utilizzare le rare mine oppure vari stratagemmi, come sfruttare archi voltaici che escono da pannelli danneggiati. In definitiva, alcuni livelli con Worf sono estremamente più difficili e impegnativi della media del gioco, non certo difficile in assoluto (vengono in aiuto il salvataggio e il caricamento molto rapidi). Oltre ad armi e munizioni troviamo pochissimi altri oggetti tra cui gli *hypospray*, che conferiscono punti salute o cure dai veleni, le succitate casse e diverse chiavi per diverse porte, una torcia elettrica che si ricarica e un respiratore per i passaggi subacquei, anch'esso autorigenerante una volta fuori dall'acqua.

Ma l'oggetto più importante è senz'altro il *tricorder*, un radar tascabile a breve raggio che identifica oggetti inanimati ed esseri viventi e anche mine invisibili. Esiste anche il comunicatore ma di importanza limitata al supporto alla trama e non al gioco vero e proprio.

La grafica è asciutta ed elegante, senza sbavature né eccessivi virtuosismi. *STDS9TF* utilizza il motore grafico di *Unreal*. I livelli sono un po' troppo scuri, ma a parte questo dettaglio ovviabile con i controlli appositi, sono di certo ottimamente disegnati e realizzati. Per la maggior parte del gioco ci muoviamo all'interno di strutture artificiali, basi planetarie o astronavi, che risultano convincenti ed equilibrate tra varietà e armonia, pur senza raggiungere come si diceva in principio una complessità eccessiva.

Ottimi cromatismi, ottime *texture*, rendono perfettamente l'idea di abbandono e sporcizia delle incrostazioni su porte e pareti del sito archeologico o del relitto della nave così come la freddezza impersonale delle stanze metalliche delle basi nemiche o la perfetta pulizia asettica dei corridoi e degli ambienti nella nave della Federazione e sulla *DS9*. Sulla stazione che dà il titolo al gioco si può girare liberamente nei luoghi già noti dal telefilm - il ponte principale, l'ufficio di Sisko, l'infermeria, il bar di Quark, l'ufficio della sicurezza di Odo - realizzati in modo scrupoloso e dettagliato. Come già notato il tempio di Bajor è un livello a parte, colori tendenti al marrone e al beige, ambiente ovattato, molto gradevole alla vista, strutture portanti in marmi lucidi e riflettenti, interessanti strutture decorative negli interni e nei giardini, vasche d'acqua che danno idea di freschezza e tranquillità, violata dall'invasore. Sparsi nei livelli abbiamo innumerevoli pannelli e *console*, che contengono diversi interruttori colorati e dalla foggia insolita e gradevole, in genere su sfondo scuro, che non fanno dimenticare mai le superiori tecnologie di questi ambienti del futuro.

I personaggi si muovono in modo fluido e realistico pur essendo formati da un numero relativamente basso di poligoni ma si nota talvolta una certa spigolosità con *texture* a volte troppo grezze. Ottimi i filmati di testa e introduttivi di alcune missioni in cui possiamo ammirare la *DS9* dall'esterno in tutta la sua maestosità. Presenti effetti atmosferici come la neve, e condizioni di luminosità variabile per le missioni con parti che si svolgono all'esterno.

Anche le ombre soffrono di alcune imprecisioni, spesso sono formate da poligoni lampeggianti, e questo è un difetto vero e proprio del motore del gioco, e si proiettano anche nelle parti di spazio vuote, ossia continuano oltre il ciglio di un burrone o di un ponte, restando disegnate nel vuoto. Non molto varie ma convincenti le esplosioni, spettacolari gli effetti luminosi delle armi, eccellenti le illuminazioni dinamiche di personaggi e oggetti. L'inventario è quasi monocromatico, di uno sgradevole colore violaceo che certo non aiuta a distinguere gli oggetti dalla forma, ma dopo alcune volte che si legge il loro nome s'impara a capire cosa sono, soprattutto *hypospray* e torcia elettrica.

In DS9TF la vastità dei livelli è rimarcata dalla presenza di ascensori dalla corsa altissima, impressionanti da guardare. Questo è anche panoramico, e il grosso pianeta assiste tranquillo alla nostra battaglia per la vita.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La colonna sonora è buona, sottolinea perfettamente la tensione del momento e i combattimenti, ma oltre a questo sicuro effetto emotivo non ha una melodia complessa e orecchiabile, e tende a essere ripetitiva per i livelli. Comunque, di certo conferisce un valore aggiunto al gioco. Nota di merito per la musica nel bar di Quark, dalle sonorità insolite e aliene oseremmo dire. Anche gli effetti sonori sono appropriati e realistici; data la semplicità del gioco non esiste esigenza vitale di distinguere la sorgente del rumore tramite stereofonia. Le voci sono appropriate, in un inglese chiaro e impeccabile, accompagnato se si vuole da sottotitoli. Spicca la vocina acuta di Quark, grottesca come il personaggio ma, curiosamente, durante i dialoghi faccia a faccia negli intermezzi sulla *DS9*, il nostro personaggio rimane muto. La giocabilità è buona, si tratta di uno sparatutto di impostazione classica con tutti i tasti ridefinibili. I personaggi corrono ma possono muoversi anche in modalità silenziosa e furtiva (il che serve solo per Worf a secco di munizioni), e saltano gradevolmente da altezze notevoli senza danno. Possono arrampicarsi su dislivelli elevati, eventualmente aiutandosi con le mani. In più, ci sono passaggi e cunicoli in cui avanzare accucciati, e specchi d'acqua in cui nuotare. Il nuoto, come la corsa, è fluido e veloce in ogni direzione, ma bisogna stare attenti perché in acqua non c'è un pavimento e non si può muovere il mouse per guardare qua e là in movimento senza cambiare traiettoria, ed è facile smarrire l'orientamento, data l'oscurità delle acque. La visuale è in terza persona, e non evita i difetti assodati di questa interfaccia - a parte la dissociazione tra personaggio e giocatore che mina l'impatto emotivo, ossia se il personaggio è vicino a pareti od ostacoli a volte diventa trasparente, a volte la visuale viene oscurata per alcuni preziosi istanti. Il nuoto risente ancora più di questo problema di visuale, bisogna tenere il mouse a filo d'acqua, un po' più in alto e il personaggio nuoterà appena sotto la superficie, quanto basta per annegare se ci si distrae e non lo si fa emergere ogni tanto.

Le nove armi sono tutte dotate di doppia modalità di funzionamento, associate ai due tasti del mouse; in particolare le mine hanno scoppio a sensore di prossimità o ritardo di tre secondi, il *phaser* nella modalità secondaria può essere modulato sulla frequenza dello scudo da perforare, il che può avvenire anche automaticamente da configurazione, il fucile medio possiede un mirino telescopico per tiri da grande distanza, e le altre armi, così rare da trovare che sembrano solo un abbellimento quasi inutile, hanno il fuoco più potente nella seconda modalità.

I colpi a mani nude da corpo a corpo non vengono mai usati, tranne un'unica volta in cui Kira deve dare un pugno a un pannello per recuperare un componente, e Worf ha la sua arma bianca che è meglio evitare di usare. Ma l'oggetto che richiede un minimo di addestramento e di pratica e senza dubbio il *tricorder*.

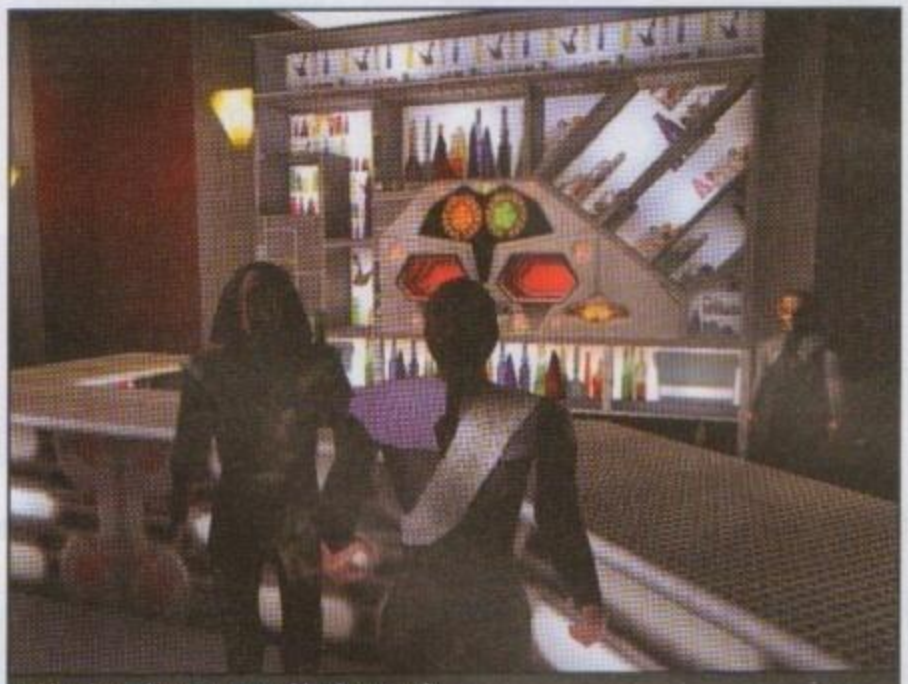
Permette di vedere oggetti in modalità piana o tridimensionale, anche se sono sopra o sotto di noi e non solo nell'ambiente in cui ci troviamo ma anche tutti quelli intorno oltre le pareti, quindi bisogna abituarsi al mirino che punta su una parete vuota indicando che lì c'è qualcosa che non si vede, perché questo qualcosa è dietro. Se all'inizio questa caratteristica sembra eccessiva e fastidiosa, dopo poco tempo sembrerà indispensabile perché permette di prepararsi al contatto visivo con il nemico, prima che esso ci veda, dato che non può farlo attraverso porte e paratie. Questo effetto radar è vitale per Worf, che non può uccidere facilmente i Grigari: è impressionante stare rintanati in un angolo, magari buio, vedere il mirino del *tricorder* che si muove in vario modo come i Grigari camminano, e qualora si avvicini molto bisogna calcolare in fretta una via di fuga! Talvolta il mirino, che s'ingrandisce per oggetti vicini, arriva proprio su una porta, il nemico è lì dietro, esita un attimo e poi apre o si allontana. La tensione è assicurata.

In secondo luogo, nei livelli labirintici il *tricorder* funge da bussola indicando oggetti fissi particolari come pannelli o computer.

Numerosi i filmati a pieno schermo, anche durante le missioni, per aiutare a capire l'effetto di alcune azioni, come interruttori lontani o ascensori che arrivano.

Davvero comodo il puntamento automatico delle armi. Sgradevole il comparire di nemici in aree già visitate e ripulite e purtroppo non si può avere il *tricorder* acceso e l'arma in pugno. Spesso per sapere quale pannello usare dobbiamo andare davanti a tutte le *console* illuminate delle stanze. Il manuale è il libriccino quadrato della parte superiore della confezione del CD, chiaro e completo, ed è l'unica cosa in italiano del gioco, a parte la scatola. Dato che il motore è quello di Unreal, i più importanti *cheat code* di *Deus Ex* funzionano anche qui, ma quello che in *DE* portava la visuale in terza persona, che qui volevamo usare invertito per portarla in prima, non ha funzionato, se qualcuno ne trovasse uno per questo proposito gli sarei grato se me lo facesse avere.

Roberto Aresu



Nel bar di Quark c'è sempre qualche cliente insolito, come questo che potrebbe essere un nostro lontano parente.

Worf dovrà affrontare parecchie situazioni da platform game, in DS9TF. Di certo avrebbe preferito un nemico da fronteggiare.

Passare su travi sottili e arrivare su pavimenti minati è solo una delle prove da superare per fuggire dalla prigione.

PCZ COMMENTO

Dopo le mediocri esperienze di altri titoli simili ambientati nel mondo di *Star Trek*, tra cui *Hidden Evil* ed *Elite Force*, *STDS9TF* è un'ottima piacevole sorpresa. Certo, sette missioni non sono tantissime per far sviluppare una trama complessa, ma qui la trama c'è ed è soddisfacente. Le ventuno missioni in totale non sono poche, perché i livelli sono enormi e disseminati di sottobbiettivi, ed è interessante vedere le cose da tre punti di vista differenti.

Molto buona la grafica, forse non eccellente ma senz'altro programmatori e designer conoscono il proprio mestiere. Gradevole il sonoro, bene per le voci. Vario e longevo, richiede un minimo di attenzione all'inizio per padroneggiare il *tricorder* ma ne varrà la pena. Consigliato senz'altro agli appassionati di *Star Trek* e dei giochi sparatutto.

80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Ripartire arrivando! Per quest'anno non cambiare: stesse piste stesse gare!

INFO

Genere: Sport - Guida - Simulazione - F1
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Image space Inc.
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II 266
RAM: 64 MB
Grafica: D3D
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 300 MB

A1 Ring . Prima della partenza. Il circuito con il miglior paesaggio intorno.

Era ora! In questo inverno dove l'unico sport che aleggia pesantemente nell'aria è il calcio (con tutti i vari campionati e le partite infrasettimanali sono davvero molte le palle che girano ...ehm!), ci ha pensato la buona EA a darci un po' di nostalgia del glorioso e ormai archiviato campionato mondiale di F1. Ecco in tutto il suo splendore il seguito del titolo che ha diviso gli appassionati sulle sue reali qualità fino a che in luglio non è arrivato CRAMMOND e ha "devastato" tutto con *GP3*. Poteva la EA arrendersi all'invasore? Certo che no! Armati dei riferimenti reali del campionato appena trascorso, gli sviluppatori della Image Space hanno confezionato qualcosa che non è solo un aggiornamento.
La prima cosa che salta subito agli occhi è il filmato introduttivo, completamente rifatto. Curiosamente la pista usata per le scene è la stessa che compare in *GP3*: Magny Cours. Qui l'ambientazione è logicamente 2000 e ci vengono mostrati, tra gli altri, alcuni dei momenti più curiosi: la ruotata in sorpasso di Trulli a Frentzen al tornante Adelaide e il sorpasso "suicidio " di Wurz ai danni di Alesi, che vedendo l'avversario passargli davanti e finire fuori, si tocca il casco stile "Ma quello è proprio matto!"
La schermata di inizio ha una importante novità: la *Scuola Guida*, che, a dispetto del nome un po' sottotono (non si poteva chiamare *Scuola di Pilotaggio*?), fa prendere dimestichezza con alcune delle manovre fondamentali e necessarie per pilotare una F1. Ma non su una F1 qualsiasi, bensì su una delle due uniche, per ora, F1 a due posti (McLaren e Arrows) impiegate a livello promozionale dai costruttori. Nella fattispecie la Arrows. La prima parte della prova viene fatta da "passeggero". Davanti a noi c'è il casco del pilota che ingombra buona parte della visuale, ("licenza" poetica, in quanto nella realtà sulla vera biposto Arrows, chi sta dietro ha visuale solo lateralmente perchè ha davanti a se la sommità, chiusa, del sedile in carbonio del pilota) comunque le manovre da imparare si capiscono chiaramente. Le prove vengono effettuate su tratti di pista che fungono da "palestra" e vanno dalla *Partenza a Semaforo* sul circuito di Indianapolis al giro veloce a Suzuka, passando per le veloci curve del circuito di Monza. E' lo stesso pilota che ci porta a spasso a farci da cicerone spiegandoci la tecnica delle varie prove. Non è però Mark Webber, collaudatore nella realtà 2000 della Arrows (ora passato alla Benetton), ma un tale Miki, che si presenta nella schermata dove apprezziamo la vettura in "esposizione rotante" 3D. L'aspetto più apprezzabile, e simulativo, è però quando "si fa cambio" col pilota e la biposto passa finalmente nelle nostre mani. La risposta ai cambi di direzione non è pronta come le altre vetture monoposto: questa ha un inserimento in curva "ritardato", facendoti sentire che stai pilotando un "tandem" con mezzo metro in più rispetto alle sue "colleghe" a posto unico e con un peso in più che incide sul comportamento della vettura (il passeggero). La risposta in accelerazione è sensibilmente ridotta, così come nella realtà, essendo equipaggiata con un motore da "soli" 700 cavalli, e non da 750 come la "sorella" da Gran Premio. Proprio adatto per i principianti.
Altra cosa che rende più simulativa questa "scuola"' è che non sia tutto facile come potrebbe sembrare. Anche le curve più semplici richiedono traiettoria, accelerazione adeguata e controllo. Senza la combinazione di questi elementi è davvero facile trovarsi fuori dal tempo massimo concesso per superare le prove. Si hanno poi tre livelli di "premio" rappresentati dalle classiche medaglie (bronzo, argento e oro), che testimoniano la nostra abilità al volante. Il fatto poi che il simpatico Miki accenni, nella presentazione della scuola, a livelli aggiuntivi per i più capaci, fa venire l'acquolina al sottocasco.
L'aspetto più negativo del precedente capitolo era la sua pesantezza grafica. Impossibile

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Catalunya. Sotto l'acqua. Anzi sopra, visto che di gocce non ce ne sono. Ma l'effetto di luce e l'acqua dalle ruote sono molto belli.

Ancora "sopra" l'acqua. La visibilità si riduce molto!

da far girare decentemente se non su computer potentissimi. Per cui la domanda era: riusciranno quelli della EA a lasciarci "simulare" in pace senza dover essere costretti a girare con una sola vettura visibile, in una pista senza paesaggio e gli specchietti "spenti"? La risposta sembra finalmente positiva, anche se non del tutto.
Per veder scorrere le immagini come reali bisogna sacrificare comunque qualcosa e di solito a farne le spese sono soprattutto edifici e cartelloni, nonché gli specchietti. E se per i primi si può chiudere un occhio, per gli specchietti è un tantino più antipatico. Vero è che "prima" dovevamo dimenticarci anche del fumo, della polvere e delle "particelle", mentre qui possiamo tenerle tutte al massimo, comunque eravamo già abituati a correre premendo ogni tanto il bottone sul volante dedicato alla "vista posteriore". A onor del vero però tutto gira molto meglio. In partenza le macchine partono come fucilate senza problemi e dall'esterno è tutto davvero molto bello e realistico.
Ma la cura al dettaglio sia delle monoposto, che del paesaggio è sbalorditiva. Spesso, senza volerlo ci si lascia scappare parole di ammirazione durante i replay per la bellezza che passa davanti ai nostri occhi. Qui, finalmente si possono apprezzare le vetture nella loro totale e reale consistenza. E sono davvero tutte diverse! E' un piacere scegliere un team, infilarsi nell'abitacolo e trovarlo diverso da quella che si pilotava prima! In questo di certo un passo avanti rispetto a chi vorrebbe farci credere che tutte le F1 abbiano lo stesso cockpit (vero Geoff?) In più il pilota c'è davvero ed è riconoscibile con la vista davanti al casco. Per dirla tutta qualche caduta di tono c'è. Da lontano alcune monoposto hanno dei "buchi" di texture che si risolvono con il loro avvicinarsi. Le ruote da lontano sembrano "sfilacciarsi" e non hanno davvero quella qualità grafica che sanno sfoggiare da vicino. Gli attacchi delle ruote alla scocca non hanno articolazione, e non sono nemmeno attaccati alle ruote!
Nonostante ciò la reazione dei pneumatici alle sconnessioni della pista è davvero fatta molto bene e dà davvero la sensazione del "peso" della vettura. Per fare i pignoli, un particolare significativo come i dischi dei freni incandescenti in frenata rivelano un'ingenuità: ci mostrano un cerchio rosso, perfetto: in realtà ci dovrebbe essere "un'interruzione" data dalla presenza delle pinze che di solito non diventano incandescenti.
Comunque l'effetto è veramente molto buono e convincente. Altro punto di forza nella gestione grafica è dato dalla più totale libertà nella visualizzazione. Nel replay è possibile fermare un fotogramma, che "fotogramma" non è. E' un plastico in 3D con il quale si può giocare a piacimento, girando intorno alla macchina, allontanandosi o avvicinandosi, ammirando il meraviglioso lavoro fatto per la ricostruzione di un ambiente che è davvero ai limiti della realtà.
La piantina del tracciato che ci viene mostrata prima di ogni gara o test è molto migliorata rispetto a quello che si ricordava. Ogni curva è segnata con il proprio "nome" e a fianco c'è la velocità di percorrenza e la marcia adeguata.
Anche per quanto riguarda il dettaglio dei circuiti le novità sono allettanti. Monza ha il suo aspetto aggiornato alle modifiche 2000, con tanto di asfalto che cambia colore in corrispondenza del rifacimento. A Spa, l'Eau Rouge e il Radillon hanno finalmente il loro aspetto reale! La prima versione ci aveva dato una caricatura della famosissima e temutissima curva. Qualche difetto rimane, però. Specialmente nelle larghezze delle piste. Suzuka, per esempio, sembra un po' troppo angusta... Anche a Magny Cours la *chicane* Imola non "affonda" come dovrebbe, mentre tra le note positive c'è da sottolineare a Hochenheim la chicane della Ostkurve è nella giusta pendenza.
E le sconnessioni dell'asfalto ci sono tutte. Non solo a Interlagos, lungo la famosa salita verso il traguardo, dove si può apprezzare il saltellamento delle gomme sul fondo tormentato, ma anche a Silverstone, in entrata alla curva Abbey, le ruote ci "avvertono" che lì il tracciato ha qualche imperfezione significativa. E le stesse sconnessioni incidono sulla frenata delle vetture, tanto che le strisciate nere sull'asfalto a volte si interrompono proprio nel punto in cui la ruota ha perso contatto con il terreno.
Tutte le piste hanno subito una sorta di *maquillage*, che ha eliminato i difetti più macroscopici aumentando la fedeltà che già era alta ai tempi della prima versione. Imola in questo senso è un capolavoro, rispetto a "com'era". Che abbiano guardato anche *SBK 2001*? Essendo in "famiglia"... chissà"!
La cura per i particolari si apprezza anche a bordo pista. Le pile di gomme che "ricevono" le monoposto troppo "esuberanti" sono foto ma sembrano proprio in 3D. Anche se ci si augura di vederle sempre da lontano, trovarle così ben fatte allevia il dispiacere di fare la

Imola. L'effetto "tolla" c'è anche qui. Ma le F1 non erano in carbonio?

A1 Ring. Nella BAR di Villeneuve (sì, sono un suo fan!). Quelli dietro mi sono già addosso. Fortuna che non hanno il clacson...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ex Ferrarista che ha quasi vinto il mondiale '99 Bravi! E' proprio Irvine!

Ditemi chi non riconosce: Villeneuve...

Hakkinen!

E' il neo-campione del mondo. Anche il suo casco è quello "ufficiale"

loro conoscenza. Il fumo generato dalle gomme, in frenata o in accelerazione, è un altro di quei particolari tanto criticati che finalmente trovano giusto rimedio. Il pubblico sulle gradinate, anche se in foto, è rappresentato davvero bene. Bandiere rigorosamente rosse (i tifosi del cavallino ci sono dappertutto) sventolano dalle tribune, ma mancano i lampi dei flash che arricchivano la precedente versione. I cartelli ai lati della pista sono "falciabili", e rimangono giù, tanto che al giro successivo si nota la mancanza del cartello "stirato" precedentemente. La novità è costituita dalla presenza della pioggia. A livello grafico consiste nell'aspetto lucido dell'asfalto e nelle nuvole d'acqua sollevate dalle monoposto. Di gocce che cadono non se ne vede una, per cui può essere definita, più che pioggia, una situazione da "pista bagnata". Quello che c'è di interessante, rispetto a titoli "da pista" che hanno già detto la loro in questo settore, è il fatto che la sensazione visiva è molto più compromessa se si sta dietro a qualche vettura, un tocco di finezza dei programmatori che non si accontentano di un effetto sfumato, ma danno la sensazione che deve provare un vero pilota in quelle condizioni. Manca però la dinamicità degli effetti atmosferici, come pure la traiettoria che si asciuga al passaggio delle monoposto. Sarà per la prossima volta. Per quando riguarda i suoni bisogna sottolineare il fatto che rispetto alla prima versione sono molto migliorati. E mantengono una qualità che supera in profondità il concetto stesso dei suoni che il massimo concorrente di questo titolo aveva sviluppato. Stiamo parlando del suono delle altre monoposto. Un vero uragano di rumore si scatena durante la partenza. Se si parte a metà schieramento si resta quasi assordati! Che il ministro Bordon ci abbia giocato prima di concepire il decreto "anti rumore"? Per inciso si tratta di una limitazione ai decibel udibili durante le gare automobilistiche che, di fatto, fa rischiare grosso ai campionati mondiali che "transitano" per l'Italia, come appunto la F1 e non solo. Ma torniamo al gioco, che per fortuna non corre questi rischi! Durante tutta la gara siamo accompagnati dal suono non solo del nostro, ma anche degli altri motori. E, credetemi, non c'è niente di più realistico che avere la sensazione, anche uditiva, di non essere il solo in pista. Con tutti i pro e i contro, naturalmente, perché per cambiare marcia diventa impossibile solo "ascoltare", bisogna almeno in partenza affidarsi alle luci dei giri del motore sul volante. A ogni frenata, il caratteristico suono dell'aspirazione in rilascio dà un altro saggio di maestria.

Altra cosa che ci accompagna in gara è la voce dal box. Le comunicazioni box-pilota sono importanti per avere il quadro preciso di cosa succede sia davanti che dietro a noi. E qualcuno che ti dice "Il tal pilota è ai box" oppure" Il talaltro è uscito di gara" è tutta un'altra cosa rispetto a una "striscia" in cielo con la stessa informazione scritta!

In più la quantità dei messaggi è selezionabile, per cui sta al giocatore decidere se essere sommerso da informazioni oppure godersi un rispettoso silenzio-radio.

Il *setup* della vettura è davvero completo: dall'inclinazione dei pneumatici e la loro pressione al bloccaggio del differenziale alle voci, anche se non accompagnate da una spiegazione delle conseguenze di una variazione... ci sono davvero tutte!

Immersi in questo splendore notiamo però qualche stonatura. Ovvero, parliamo del *force feedback*. Intendiamoci, chi non dispone di volanti FF troverà sufficienti informazioni visive per "sentire" la vettura. Ma per chi si aspetta di "sentire" la macchina come in *GP3* troverà purtroppo qualcosa di meno qualificante. Le sensazioni "di ritorno" sono talmente deboli che ho dovuto tarare quasi al massimo la risposta del mio Logitech Wingman per avere una sensibilità accettabile. Lo sterzo non si indurisce abbastanza nelle curve e resta di una "inconsistenza" imbarazzante, anche se si cerca la taratura più sensibile. L'acceleratore e il freno devono essere premuti con molta delicatezza se non si vogliono pattinamenti in qualunque cambio di marcia e questo sarebbe realistico, pilotando "cose" da ottocento cavalli, ma bisogna davvero guidare con il classico "uovo" sotto al pedale per non girarsi. In compenso l'asse per l'acceleratore e il freno può essere separato, consentendoci di accelerare frenando. Per le frenate ci vuole molta sensibilità visiva e molti chilometri, per imparare come e di quanto premere il pedale per evitare bloccaggi delle ruote, che portano realisticamente a perdite di direzionalità. In aggiunta però una cosa, che nell'"altro" gioco mancava, è l'effetto "due ruote fuoripista" che qui raggiunge la vetta del consenso. Basta uscire con una ruota dal tracciato che si viene "risucchiati" dal terreno oltre l'asfalto per la differenza di aderenza. Anche i cordoli danno la corretta "risposta" se ci si passa sopra, non solo un cambiamento di

A1 Ring. Hakkinen alla A1 Kurve. Quei puntini rossi sono proprio le "rosse".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Monza. In frenata. Il modellato delle vetture è davvero notevole! (NdR, attento: ti si blocca l'anteriore!)

Monza. Dopo il via. Mi sa che devo accelerare un po'. Ma date un'occhiata al paesaggio!

suono ai pneumatici, ma il classico tremolio al volante dato dalla superficie irregolare che le ruote incontrano, oltre ad un effetto "calamita" che tende ad accentuare la traiettoria "chiamando" all'interno la monoposto.
Altro punto decisamente a favore di questa simulazione è la possibilità di selezionare i pulsanti al proprio volante con le opzioni: *Guarda a Destra*, *Guarda a Sinistra* e *Limitatore di Velocità* . La soddisfazione che si prova ad azionare manualmente il limitatore per entrare e uscire dai box è ineguagliabile, perché questo è il solo titolo che lo consenta tra quelli dedicati alla F1! Così come guardare a destra e a sinistra dà la possibilità di tenere sotto controllo la vettura che ci affianca e quello che sfugge agli specchietti (se si riesce a tenerli attivati). Durante la corsa sotto la pioggia l'effetto è di un alleggerimento totale delle sensazioni per cui bisogna davvero andare "a naso"... nel senso degli occhi! Ma una cosa che fa alzare la quotazione dell'insieme è il fatto che le vetture non abbiano tutte solo sei marce! La Ferrari, per esempio, ne ha ben sette, proprio come la sua controparte reale, mentre altre, come la BAR, ne hanno sei.
Tornando all'argomento del *force feedeback* è un peccato che sia così "leggero" perché le sensazioni visive sono così dettagliate che ci si aspetta di conseguenza che l'effetto di ritorno di forza sia allo stesso livello! E' proprio vero che chi ha il pane non ha i denti! Una cosa positiva invece è la segnalazione sul volante della temperatura dei pneumatici: se si scaldano troppo, come realmente succede, perdono efficacia.
Non abbiamo ancora parlato delle varie voci che compongono il menù principale, anche se sono le solite per un gioco dedicato alle corse: oltre alla già citata e interessante *Scuola Guida* compaiono nell'ordine *Giornata dei Test*, *Corsa Veloce*, *Gran Premio* e *Campionato*. Nel campionato la voce che presenta le classifiche e le varie gare è quella conosciuta e simpatica di Ivan Capelli, che già ricopriva questo ruolo nel capitolo precedente. Qui il parlato è stato migliorato e non ci sono più le pause "tecniche" tra il nome di un pilota o di una squadra e il loro piazzamento in classifica. Nella modalità *Campionato* il meteo ricopia le condizioni della stagione a cui si fa riferimento, mentre lo si può selezionare a piacimento in tutte le altre modalità, da sereno a piovoso. Una cosa che invece manca, nonostante ce l'avessero promessa e fosse emersa nei filmati promozionali, è il *pit stop* animato. Per quanto riguarda la *pace-car*, io non l'ho proprio vista... Una nota particolare merita la A.I. dei piloti avversari: dei veri scassamacchine nella prima versione, che non perdevano occasione per fare dei mucchi di monoposto alla prima curva, adesso sono dei veri gentlemen - prudenti quando ci si trova di traverso sulla loro traiettoria , ma determinati e decisi quando devono superare. La loro aggressività, così come l'abilità sono graduabili dal giocatore per cui possiamo adeguare gli avversari alle nostre capacità. Per gli incidenti bisogna notare con soddisfazione che i danni alla vettura sono davvero assortiti. La parte più vulnerabile sembrano gli alettoni, che salutano spesso la compagnia e stanno a guardare la corsa dal prato. E la perdita di aderenza si sperimenta immediatamente! Le ruote possono subire, prima di staccarsi, molte ingiurie, rendendo a volte la vettura inguidabile a causa della modifica dell'asse di rotolamento. Alcuni "botti" non sono nemmeno riparabili ai box, per cui si ritorna in pista con un mezzo catorcio che fa fatica ad andare dritto! Un'ultima nota positiva non può che riguardare l'indubbio vantaggio di questo titolo rispetto a tutti gli altri: la possibilità di pilotare praticamente "in stagione" con le vetture, circuiti e piloti aggiornati. Si spera che la EA possa farci continuare su questa... pista (!) aggiornando tutto il marchingegno per il prossimo campionato, che vedrà cambiamenti sulle fiancate delle monoposto (più avanzate, a proteggere il pilota) e sugli alettoni anteriori (di dimensione ridotta, per limitare l'effetto suolo), nonché qualche avvicendamento tra i piloti. Sarebbe il modo migliore per iniziare un nuovo millennio!
In sintesi un gran bel titolo che non mancherà di soddisfare anche i palati più esigenti, supplendo alle sue carenze con la migliore ricostruzione in circolazione dei circuiti, del "fisico" e della fisica delle vetture.
Speriamo solo che in futuro ci si decida a fare un solo titolo all'anno, ma completo, senza tentarci con una versione "aggiornata" dopo che abbiamo già "accattato" la prima uscita... comunque siamo sicuri che lo scettro del migliore simulatore di F1 non tarderà a raggiungere questa serie non appena i difetti del ritorno di forza saranno sistemati a dovere!

Claudio Villa

Mc Laren...

Minardi...

Jaguar...

Da Minardi... a Sauber...

PC Z COMMENTO

Un gioco che ha in se tutti i pregi di un potenziale capolavoro, ma che perde per strada qualche punto per la non eccelsa qualità del *force feedback*. Grafica ad altissimi livelli e abbastanza fluida, anche se ancora un po' "pesante" per computer non potenti. Modellazione delle auto notevole anche se non priva di cedimenti. Ma superiore a quanto visto finora. Risente di qualche difetto ereditato dal capitolo precedente, ma si conferma il più valido antagonista sul mercato a *GP3*, con il vantaggio della attualità di circuiti e piloti.

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARM UP!

Tema: é possibile simulare una simulazione che simuli un simulatore?
Svolgimento: *Warm Up!*

INFO

Genere: Sport - Guida - Arcade - F1
Casa: Microids
Sviluppatore: Lankhor
Distributore: Leader
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium MMX 233
RAM: 32 MB
Grafica: D3D - 4MB
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 400MB

Monza .Variante Ascari. Mano e sua sorella. Dov'è Lerch?

Quando si dice la velocità! Non abbiamo fatto in tempo a dire che *Warm Up!* sarebbe arrivato con il nuovo anno, ed eccolo già sugli scaffali! Non si fa così! Un po' di rispetto per chi deve recensire, perdincibacco! Ma noi siamo ligi al dovere e benché madidi di sudore per lo sforzo, adempiamo con abnegazione alla missione che ci compete. Per cui aprite gli occhi e leggete, o popolo di sgommatori virtuali!

La prima domanda che viene in mente quando il CD di questo nuovo capitolo della recidiva Lankhor comincia a girare nel lettore è: questa volta sarà arcade o sarà una simulazione?

Già in passato la simpatica *software house*, ci aveva deliziato con prodotti molto ben confezionati che però non ambivano certo a misurarsi con i grossi calibri della simulazione. Ma oltre alla sopra citata domanda c'è qualcos'altro che si appalesa nella mente di chi guarda le spettacolari immagini di apertura: un nervoso infernale! Perché con sorpresa e rammarico si scopre che il gioco in questione è l'unico, finora provato tra i giochi di guida, a utilizzare appieno la tecnologia della tanto sudata scheda grafica, mostrando così una resa meravigliosa. All'*engine* per il *Transform e Lighting* della *Geforce Annihilator Pro* può venire l'ernia per gli forzi a cui è sottoposto da Warm Up! ma il risultato è davvero spettacolare!

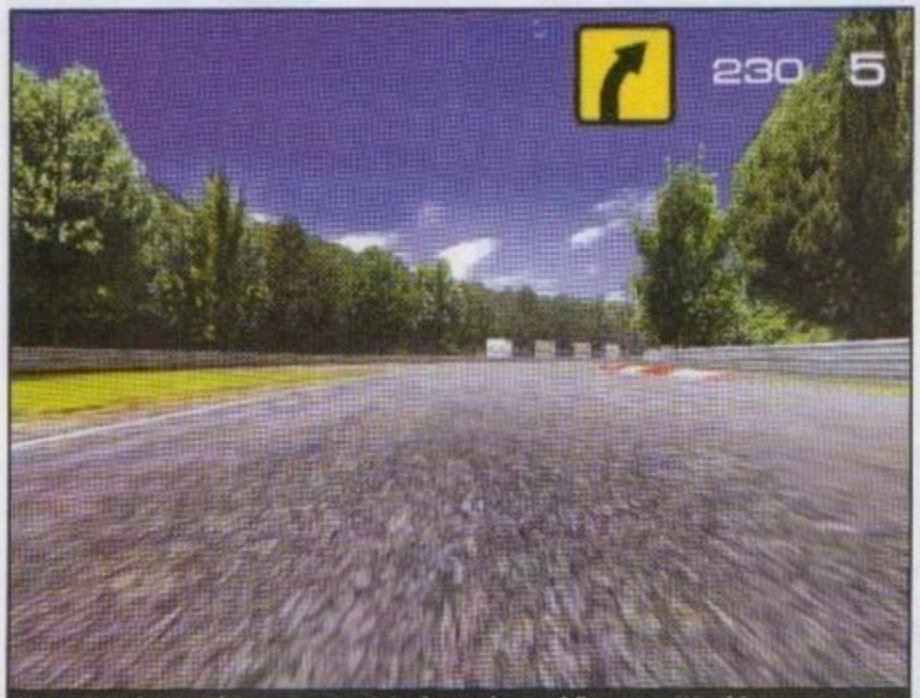
Monza. Giro di ricognizione. Notare la ricchezza dei particolari.

Allettati da tanto splendore si passa al primo menu. Un classico. La scelta è tra *Arcade* e *Simulazione*. Chiaramente il pilota che si nasconde in ognuno di noi prende il sopravvento e con decisione clicca su *Simulazione*, pregustando i piaceri della pista. Superato il bivio cardine della nostra esistenza, si spalanca davanti ai nostri smaniosi occhi ulteriori scelte. Si va dalla immancabile *Corsa rapida*, per gli acceleratori precoci, al *Gran Premio* con tanto di prove, qualificazione e gara, al *Campionato* dove potremo passare giorni interi inseguendo la *pole*, e per finire al fantomatico (in tutti i sensi) *Ghost*, per misurarsi con se stessi. Presi dalla voglia di vedere "com'è" ci si fionda sulla voce che ha meno bisogno di smanettamenti: *Corsa rapida*. Prima però è necessario scegliere una squadra e si scopre che Schumacher e soci sono stati finalmente licenziati e le squadre che ci portiamo nell'angolo più caro del nostro cuore hanno cessato l'attività per lasciare il posto a qualcosa di nuovo. Era ora! Non se ne poteva più! Chi in cuor suo non ha mai sognato di correre per la *Psycho*? O per la *Punisher*?

Bene adesso può. Grazie alla *Lankhor* possiamo dare sfogo alla nostra fantasia, non più assillati dal mondo reale. Ci sono ben

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Monza. Ma...la prima di Lesmo in quinta? Cos'hanno al posto delle gomme. L'Attak?

undici team da scegliere dai nomi quantomeno originali. Le vetture possono essere completamente personalizzate nel colore e nell'aspetto, e sono presenti auto bonus. Sono sicuro a questo punto che non vedete l'ora di scendere in pista. Bene. Andiamo! La prima impressione è ottima. Durante il giro di ricognizione una vera meraviglia scorre davanti agli occhi! Scordatevi il puro realismo, bensì *solidità*. Ogni cosa ha le giuste *texture* e tutto è reso con impareggiabile maestria. La grana dell'asfalto è chiaramente visibile nelle immediate vicinanze della vettura, diventando appena percepibile in lontananza. L'effetto alle alte velocità è da urlo! Tutto intorno il paesaggio è curato maniacalmente.

Il tocco *magico* però è riservato alle vetture. Raramente si è vista dal punto di vista grafico una tale ricchezza. Un capolavoro la carrozzeria della macchina impreziosita da particolari tecnici. In frenata i dischi diventano incandescenti, e questo ormai è un classico. Ma qui ci viene mostrata finalmente la presenza delle pinze dei freni con un'interruzione del cerchio rosso.

Peccato che sulle ruote anteriori di alcune vetture siano collocate davanti, contrariamente alle vere F1. I semiassi durante la marcia si muovono! Per non parlare del pilota, il cui casco lucido e ben modellato oscilla per le sollecitazioni e addirittura segnala le curve anticipando il movimento del volante. Finalmente il giro di ricognizione finisce e possiamo iniziare il vero divertimento. Dall'esterno la visuale si può gestire nella più totale libertà con effetti davvero sbalorditivi!

Da dentro l'abitacolo le cose, per quanto riguarda il famoso quesito *Arcade* o *Sim*?, si fanno più delineate. Dal punto di vista grafico si nota come del pilota si vedano solo due mani, orfane di braccia, aggrappate disperatamente al volante. Fa un po' senso. Sembra una puntata della *Famiglia Addams* dove *Mano* e sua sorella corrono in F1!

Ma con un piccolo clic sul tasto giusto si capisce tutto! Infatti la particolarità più interessante di questo gioco, a livello grafico, è la possibilità di vedere la corsa non solo dall'abitacolo, ma da dentro il casco del pilota di modo che la visuale viene ridotta dalla feritoia del "copricapo da corsa" regalandoci inedite sensazioni. In più, con la vista dal casco, l'effetto *mano tagliata* svanisce come d'incanto, davvero non c'era bisogno delle braccia del pilota! Questa opzione visiva non è chiaramente consigliata a chi soffre di claustrofobia. Si apprezza anche la visiera, che vela tutto di un leggero color seppia. La risposta della testa del pilota ai G longitudinali, laterali e l'anticipazione

Dite quello che volete ma l'Eau Rouge è sempre l'Eau Rouge!

delle curve può essere selezionata a piacere, per cui se lo si vuole fermo, starà fermo. Prima di passare alle sensazioni di guida è meglio dare conto del livello di realizzazione dei circuiti. Se da un punto di vista estetico si resta abbagliati dalla ricchezza e dalla completezza dei particolari, non si può dire lo stesso per la fedeltà reale dei tracciati. Qua e là affiorano curve non proprio "ortodosse" e manca qualche cambiamento di quota significativo, specie in una pista come *Interlagos*. Ma *Montecarlo*, a parte qualche "licenza" poetica, è un capolavoro! Peccato perché con un po' più di accuratezza, ne avrebbe giovato tutto l'insieme.

Significativamente, a sottolineare nella grafica dei circuiti l'orientamento *Arcade*, non ci sono prima delle curve i classici cartelli da 200, 150, 100 e 50 metri, ma dei ben più grossolani cartelli a colori. Il primo, più lontano dalla curva, è verde, per far capire che possiamo ancora tenere giù il piede, il secondo giallo per avvisarci di cominciare a frenare e il terzo, rosso, immediatamente prima della curva, a indicarci che se non abbiamo frenato fino adesso possiamo solo dimenticare la corsa e infilarci in qualche guard rail.

Visto che lo spazio a disposizione diminuisce e non voglio trovarmi con la recensione tagliata perché ho detto troppe cose (vero Vincè?), conviene passare alle sensazioni di guida. Dunque, ci si aspetta sempre una certa difficoltà da un gioco dedicato alla F1. Si sa non sono motorini... E' lecito quindi prepararsi a fare un po' fatica per non far pattinare le ruote in partenza. Ma qui si esagera! L'acceleratore è così sensibile che basta una piccola pressione e il motore va alle stelle. Si slitta di brutto, ma messa una marcia in più si parte con più delicatezza e decisione. In corsa a ogni curva anche il pilota inclina la testa, col risultato che si consiglia di prendere una pastiglia prima di giocarci. Il force feedback è implementato e fa il suo dovere. E graduabile sia la risposta alla pista che alla resistenza della macchina. E' ben fatto e fa sentire anche la vibrazione del motore, ma non raggiunge livelli altissimi, pur rimanendo al di sopra di titoli dedicati alla F1 di taglio decisamente più simulativo, ma che hanno gravi pecche proprio nella gestione del force. Se la macchina visivamente reagisce correttamente alle frenate e alle spinte laterali in curva, non altrettanto si può dire del realismo. Si possono tranquillamente prendere curve in pieno senza che la vettura faccia una piega, anzi sembra quasi che non abbia peso. In compenso qualche simulazione di simulazione (e non è un gioco di parole) ci viene regalata allorché si arriva *scomposti* in curva e ci si gira nella sabbia. Anche le ruote si sporcano con tutto quello che incontrano, sabbia e erba. Insomma il taglio delle sensazioni di guida tende decisamente all'*arcade* anche se si sceglie l'opzione *Simulazione*. Viene logico chiedersi a questo punto. Ma allora L'*Arcade* come sarà?

La telemetria "firmata" Lankhor.

Regolazione alettoni. Visto che roba Geoff?

Montecarlo. La curva del Casino. Un vero spettacolo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Andiamo subito a vedere! In sintesi si tratta di una corsa dove si deve superare tutto il resto del plotone per avere dei punti. Salta subito agli occhi che a livello grafico si è voluto separare le due modalità di gioco. Nell'*Arcade* il cruscotto è ridotto a un cerchio con i soli led dei giri motore.
Le piste sono le stesse ma la nostra vettura sembra più veloce delle altre. In un attimo siamo addosso anche a chi sembrava un fulmine di guerra. Ma quei disgraziati dei nostri "colleghi" hanno lo spiacevole vizio di chiuderci la porta e sbatterci fuori pista, col risultato di farci perdere un sacco di tempo. In più, senza vergognarsene, usano una sorta di "turbo" che li fionda in avanti come sparati da un cannone, lasciandoci sorpresi è lontani. Niente paura! Anche noi, se faremo e sopratutto se otterremo buoni punteggi, potremo avere tale possibilità e combattere finalmente a "booster" pari.
Tornando alla simulazione, una cosa veramente piacevole è la *Presentazione* di ogni circuito tramite *cameracar*, con indicazioni sul tipo di curva, marcia adeguata e velocità adatta. Veramente ben fatto! Siamo così arrivati anche ai suoni. Se quello del nostro motore non è particolarmente esaltante, bisogna notare che anche in un gioco ormai scopertamente arcade sono presenti i suoni di tutte le altre vetture (altro scacco al re Geoff) che contribuiscono non poco a tenere allegra l'atmosfera. Dal box ci arrivano comunicazioni (a dire il vero un po' annoiate) che ci avvisano se il nostro alettone ha ceduto o se stiamo facendo troppo i fenomeni con le gomme. La nota stonata è la musica nei menu e durante le gare arcade. Davvero fastidiosa e ossessiva, ma purtroppo bisogna tenersela, visto che manca l'apposita opzione per sparare al DJ.
E i settaggi? Se ricordate, all'inizio di questa "chiacchierata nel paddock" si è accennato al nervoso che prende chi vede tanto ben di Dio in un gioco dalle pretese non certo al top dei simulatori. Bene, l'accuratezza che si vorrebbe nei giochi "seri" è presente senza sovrapprezzi in un gioco dedicato a palati non troppo esigenti! La calibrazione della vettura prima di ogni corsa è quasi esagerata per il gioco dove è inserita. C'è tutto. La configurazione degli alettoni viene fatta prima scegliendo quanti *profili* alari mettere e poi la loro inclinazione. E graficamente ci viene mostrato uno spaccato dell'alettone posteriore dove possiamo apprezzare le numerose combinazioni di posizione e di numero delle *ali*. Si può intervenire sulla inclinazione delle ruote (cosa che anche "re" Geoff ci aveva negato!), sulla mescola e tipo di gomme e sui rapporti delle marce. Mancando box informativi (non c'è nemmeno il libretto con le istruzioni! Qui si compra il gioco, lo si sbatte nel pc e si gioca, altro che balle!) si nota con piacere che almeno nella calibrazione delle marce ci viene segnalata la velocità che si raggiunge con una determinata variazione. Poi c'è una sorta di telemetria, ma sembra legata più ai parametri regolati da fermo piuttosto che a quelli registrati in pista. Nota piacevole: c'è anche il parametro relativo all'abbassamento della vettura per il carico alare, che varia a seconda della velocità. In chiusura non si può non citare il bellissimo filmato che ci saluta quando decidiamo che è ora di smetterla. Si tratta della "visita" all'interno di un box di F1 dove troveremo tutti i nomi che hanno contribuito alla lavorazione di questo gioco sparsi tra i particolari dell'ambiente. La grafica eccellente e la originalità dell'idea ci lasciano un piacevole ricordo.
In definitiva un buon gioco, dedicato soprattutto a una fascia di utenti dall'età piuttosto giovane e dal palato non troppo esigente, ai quali non interessa sapere che se la prima di *Lesmo* a *Monza* la fai in quinta come ti dicono qui, ti devono staccare col cucchiaino dal muretto a bordo pista. Strabiliante la qualità grafica, degna di voti meritatamente altissimi. Povera, ma in linea con il target, la tensione simulativa, che rimane a livelli appena accettabili. Il fatto di non essere agganciati a una stagione *ufficiale* con macchine e piloti del *circus* impoverisce da un lato, ma regala un po' di libertà per chi non è ossessionato dai riferimenti reali.
Un gioco veramente appagante per qualcuno che vuole avvicinarsi alla F1 e che nota soprattutto il suo mondo scintillante e colorato. Nell'attesa che, crescendo, passi a un simulatore più soddisfacente. Un po' come si passa dai fumetti ai libri.

Claudio Villa

Almeno i meccanici non sono di "cartone".

Adesso sapete cosa vede Schumacher!

Chi ha visto il proprietario delle mani?

Il dettaglio delle vetture e dell'asfalto è entusiasmante.

PCZ COMMENTO

La grafica straordinaria, capace di spremere le schede più performanti è il punto di forza di un gioco che si presenta come alternativo ai simulatori più sofisticati. Piccole perle di programmazione e di gestione del gioco sparse qua e là lo rendono piacevole e giocabile. Non un prodotto per piloti esigenti ma una via per entrare nel mondo della F1 senza eccessive frustrazioni da abilità di guida. Un bel gioco. Ma se volete un simulatore, cercate altrove.

82

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

Dopo anni di attesa e altri capolavori come Falcon 4.0 ed European Air War, la Microprose finalmente rilascia il seguito di B17. Riuscirà a lasciare un segno indelebile nel panorama dei simulatori di volo? ...nonostante i tanti bug, pensiamo proprio di si!

INFO

Genere: Simulatore di Volo
Casa: Microprose
Sviluppatore: Wayward Design
Distributore: Leader
Prezzo: L. 109.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x/2000/ME
Processore: 400 mhz o superiore
RAM: 128 Ram
Grafica: Acceleratore 3D
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 700 Mb

Sarebbero stati preferibile avere tutti gli interni del *B17G* in completo 3D ma la funzionalità riesce a prevalere sugli "effetti speciali".

Dalla seconda metà dell'anno 1942 gli USA furono impegnati insieme all'Inghilterra a contrastare il delirante progetto hitleriano di conquista dell'intero continente europeo. Una guerra che gli Alleati combatterono astutamente su due fronti, militare e strategico.
Decidendo infatti di colpire fabbriche e depositi di carburante, avrebbero ben presto tagliato i viveri alle armate tedesche.
Purtroppo tali strutture si trovavano non di rado nelle città, e fu quindi inevitabile colpire duramente anche le popolazioni. D'altra parte bombardandole gli americani ritenevano che il popolo tedesco avrebbe presto tolto il consenso dato a Hitler. Per la prima volta nella storia si parlò di guerra psicologica.
E profondamente psicologica è l'esperienza offerta da B17 II, proprio come se fossimo in un film alla *Memphis Belle!*

VOGLIO UN SUPERNINJA PC!

L'interfaccia grafica piuttosto spartana è funzionale e non lascia disorientati. *B17 II* però è decisamente avido di risorse in grado di mettere in crisi processori e schede grafiche dell'ultima generazione. Meglio non esagerare con i dettagli del terreno, perché essendo calcolato dinamicamente si rischia una *scattosità* intollerabile. Meglio avere anche molto spazio libero su disco e impostare la memoria virtuale di windows ad almeno 600 Mb.
Se poi volete portare la ram a 256 Mb, *B17 II* vi ringrazierà...!
I possessori di schede *GeForce 2 GTS* dovranno prestare particolare attenzione. La versione 6.47 dei *driver* sembra offrire le migliori performance. Per la cronaca, il programma è stato provato su una macchina con 256 *Ram, Athlon Thunderbird 1100* e *Voodoo5 5500.*
Con questo hardware è stato possibile giocare fluidamente e senza problemi alla risoluzione di 1024x768 a 16 bit colore e *FSAA 2X.*
Ma allora, vale la pena acquistarlo?

UN EQUIPAGGIO ALLO SBARAGLIO

L'esperienza della guerra lasciò profondi e tragici ricordi negli equipaggi dei *B17* e il gioco è fatto in modo da permetterci di capire cosa dovessero provare.
Ma andiamo con ordine. Innanzi tutto sarebbe un grosso errore mandare una squadriglia di bombardieri allo sbaraglio, senza aver prima svolto un adeguato periodo di addestramento! Essendo l'equipaggio composto da 10 elementi, ciascuno con specifiche funzioni, nel corso del *tutorial* avremo modo di imparare a prenderne il posto nel momento più opportuno. Per esempio, impersonando il mitragliere di coda, il resto dell'equipaggio cadrà sotto il controllo del computer, e così ogni volta che si deciderà di subentrare ad altri membri.

Attenti la sotto: caramelle in arrivo!

Abitacolo di un *P51 Mustang.*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Potremmo anche decidere lasciare tutto nelle mani dell'intelligenza artificiale, così da avere un bel film interattivo ma oltre a perderci il gusto del gioco, vedremo i membri dell'equipaggio sbagliare nei loro compiti, avendo spesso bisogno del nostro aiuto.
Dato che il *B17* era un aereo da bombardamento, per prima cosa ci viene proposto l'addestramento allo sgancio delle bombe, selezionando le due apposite missioni di training dalla schermata delle opzioni di gioco.

L'intefoccia di B17 II ha uno stile "militaresco" con pochi fronzoli ma tanta ergonomia.

Pannello di controllo per lo sgancio delle bombe, praticamente identico all'originale e funzionale.

Ma cosa sono tutte quelle nuvolette nere, di certo non un fenomeno metereologico naturale!

PRIMA LEZIONE: VAI, DISTRUGGI E TORNA

Nelle missioni di addestramento la contraerea sarà assente, così come i caccia nemici e le nubi. L'obiettivo è una piccola costruzione al centro di un grande bersaglio formato dalla vegetazione della campagna inglese.
Un volta in vista del bersaglio, l'addetto al puntamento annuncerà "*We're on the bomb run*" e prenderà posizione in corrispondenza della prua del grosso aereo.
Ci è quindi dato modo di entrare nel vivo dell'azione avendo una vista adeguata del pannello di controllo dell'apertura del vano bombe, dell'intervallo della loro caduta o dello sgancio immediato in caso di emergenza.
Le modalità di puntamento e sgancio del carico esplosivo, sono state rese in una modalità molto realistica. All'epoca non era un computer di bordo a gestire il tutto, come negli aerei moderni, ma era necessario ricorrere al *Norden Bombsight*, uno strumento ottico oggi antiquato ma molto preciso se usato a dovere, in grado di tenere conto della velocità dell'aereo, del vento, del peso delle bombe, della quota di volo e così via. Saremo quindi noi in persona, una volta a ridosso dell'obiettivo, a orientare correttamente l'aereo mediante il puntatore e a effettuare le dovute correzioni fino a un secondo prima dello sgancio.

OK HO CAPITO TUTTO, E ADESSO?

Giunti felicemente a questo punto, passiamo a esplorare il nostro aereo per imparare il pilotaggio e la gestione delle postazioni.
Immagino che pilotare un *B17* non fosse semplice, ma la Microprose è riuscita a renderlo ancora più difficile! Il pannello degli strumenti, accessibile dopo aver selezionato uno dei piloti, è interattivo ma arduo da usare perché da questa schermata non è disponibile nessuna altra visuale. Dovremo forzatamente alternare le viste per tenere tutto sotto controllo: una bella faticaccia! Quanto detto vale anche per il pilotaggio dei caccia: nel momento in cui avremo bisogno di dare un'occhiata al variometro o all'altimetro, saremo praticamente ciechi. Non a caso si è avanzata l'ipotesi che, più che una simulazione di volo, *B17 II* sia una sorta di gioco di ruolo sull'equipaggio di questi aerei e tenendo conto di questo particolare ci tuffiamo nell'azione vera e propria! Le possibilità, giocando la vasta campagna che da un senso al programma, sono principalmente due: impersonare il comandante di un singolo aereo (e quindi prendersi la responsabilità di 10 uomini), oppure di un intero squadrone (e di ben 120 uomini!).
Prenderemo in considerazione il primo tipo di campagna, lasciando all'immaginazione la complessità della seconda modalità!

PRESTO! DATEMI UNA MISSIONE!

Scelto il gruppo di appartenenza, il nome dell'aereo e la decorazione (in gergo *Nose Art*) con cui ornare la prua del proprio aereo, passiamo in rassegna la marmaglia... ehm, l'equipaggio. E' fondamentale in questa fase tenere conto della capacità individuale di ognuno a svolgere il proprio compito.
Fatte le nostre scelte, la schermata successiva ci vedrà nel corridoio dell'*Ufficio Comando* e nella *Sala Briefing*. Qui potremo prendere in esame la rotta, il filmato di ricognizione dell'obiettivo e i dettagli riguardanti il piano di volo e l'obiettivo da colpire: nel nostro caso una fabbrica di *Focke Wulf* (terribili caccia tedeschi) di *Brema*.
L'intelligence cercherà anche di darci i dati disponibili oltre che sulla dimensione della scorta, anche della capacità offensiva della contraerea e della caccia antiaerea nemica.

OBIETTIVO: BREMA

In una tipica e fredda mattinata inglese, dopo la firma del piano di volo, possiamo finalmente prendere posto sull'aereo che ci aspetta tutto solo su una piazzola di parcheggio.
Ricevuta l'autorizzazione al decollo diamo il via alle procedure d'accensione dei motori: volendo essere masochisti potremmo procedere manualmente a questa complessa operazione. Altrimenti, più semplicemente, possiamo lasciarla al computer.
Successivamente, una volta in volo, potremo modificare i parametri relativi a quota, rotta e waypoint. La quota di bombardamento ideale pare fosse tra i 25.000 e i 29.000 piedi. Altezza significa sicurezza: un proiettile di contraerea da 88 mm impiegherà circa 25 secondi per arrivare sin quassù e nel frattempo avremo percorso circa 1,5 miglia. Tuttavia piccoli e grandi inconvenienti sono in agguato, durante tutto il tragitto: al navigatore può accadere per esempio di perdersi e di non essere più in grado di guidare il comandante. Dovremo così intervenire direttamente e modificare ancora una volta il piano di volo. Per non incappare in problemi di questo tipo e in molti altri è possibile disattivarli dalle opzioni di gioco.
Per giungere fino a Brema è necessario attraversare il canale della Manica sorvolando la costa olandese. Nel frattempo non si verificano altri inconvenienti da affrontare e ci prendiamo il tempo per ispezionare accuratamente tutti i compartimenti del nostro gigante dei cieli, resi con una grafica piuttosto retrò. D'altronde qualora il viaggio dovesse risultare troppo noioso sarà possibile dare una bella accelerazione temporale

L'attacco di due squadroni di *Me262* rende la vita interessante ma ben poco piacevole...

La grafica di *B17 II* è molto accurata, dal finestrino alla vostra destra un *Focke Wulf 190* ci fa saluta...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B17 FLYING FORTRESS, BOMBS AWAY

Il sito in cui troverete tutto e di più sul gioco, oltre a un forum di discussione in cui vengono trattati gli argomenti della simulazione e i possibili problemi con hardware particolari. Rappresenta un aiuto indispensabile nella probabile ipotesi che abbiate intenzione di acquistare il titolo. Purtroppo è in lingua inglese. http://www.bombs-away.net

per accorciarne i tempi. Giunti in prossimità della costa nemica constatiamo come si sia già stati individuati: il comitato d'accoglienza è costituito da un paio di squadroni di *Messerschmitt 262* preceduto ovviamente da una bella scarica di contraerea. Se saremo sopravvissuti ai cannoni da 30 mm dei *Me 262* e a qualche attacco di panico dell'equipaggio, saremo finalmente giunti in prossimità dell'obiettivo.

WE'RE ON THE BOMBING RUN!

Intorno a noi una calma quasi irreale. Il puntatore prende posizione nella prua trasparente del *B17* mettendo a punto strumenti e pannello per lo sgancio. Sembra quasi un'esercitazione ma lo scampato attacco di poco prima ci tiene incollati alla realtà!
Infatti, rabbiosa e improvvisa, la contraerea riprende a un ritmo incessante e assordante: non avrete mai visto né sentito qualcosa del genere, gli uomini dell'equipaggio e noi stessi siamo frastornati, disorientati e in preda a un terrore viscerale. Restiamo tuttavia al posto assegnatoci, ligi al dovere, mantenendo la rotta e sperando nella cattiva mira degli artiglieri tedeschi.
Perché la missione abbia successo, dovremo distruggere completamente la fabbrica di *Focke Wulf* e per farlo avremo bisogno oltre che di una grande concentrazione, anche di un po' di fortuna! Può accadere infatti che proprio sull'obiettivo un motore possa essere colpito da una scheggia di contraerea facendoci perdere quota progressivamente e mettendo in dubbio il ritorno a casa!, oppure potremmo incontrare un provvidenziale (per i tedeschi) strato di nubi capace di celare il bersaglio. In questo caso avremo solo due scelte: procedere allo sgancio d'emergenza delle bombe oppure farci comunicare dal radiotelegrafista un obiettivo di secondaria importanza.
Ma la fortuna è dalla nostra. Nonostante l'inferno la fuori, il nostro aereo è ancora piuttosto integro e possiamo completare le manovre di puntamento. Sono istanti di indescrivibile tensione: abbiamo appena scoperto che *B17 II* non è solo un gioco... Non appena i due indici del puntatore *Norden* coincidono esattamente sul capannone principale, vediamo accendersi prima una luce rossa e poi una gialla sulla destra dello strumento. Siamo quindi automaticamente portati in corrispondenza del vano bombe: sgancio iniziato! A questo punto possiamo decidere se continuare a goderci lo spettacolo della contraerea oppure controllare la nostra accuratezza di puntamento con l'apposita vista esterna.

La fabbrica di *Focke Wulf* è ormai sotto mira, lo sgancio è imminente se il diavolo non ci mette la coda!

UN LUNGO VIAGGIO TI ASPETTA, BABY

Urka, che botti la sotto! A Brema non costruiranno più *Focke Wulf* per parecchio tempo! Ma l'euforia dura poco perché una veloce controllata all'aereo ci svela una realtà piuttosto inquietante: un altro B17 precipita dopo essere stato colpito a un'ala e due motori dei nostri lasciano scie di fumo nero poco rassicuranti. Siamo ancora in pieno territorio nemico e la caccia tedesca ci aspetta per finirci.
Le schegge di contraerea e i proiettili dei tedeschi non hanno solo danneggiato il metallo ma da alcuni gemiti realizziamo che alcuni membri dell'equipaggio sono stati feriti: curarli nel miglior modo possibile, provvedendo anche al loro rimpiazzo sostituendoli con altri compagni.
Un consiglio: non lasciate mai sguarnita la mitragliera di coda! Stanno infatti arrivando altri due squadroni di *Me 109*...
Purtroppo la probabile fretta con la quale è stato rilasciato *B17 II*, ha fatto sì che il modello di volo degli aerei risulti alquanto fantasioso. Ve ne renderete subito conto se deciderete di mettere le mani sulla cloche di un *P38* o di qualsiasi altro caccia, caratterizzato da movimenti innaturali, in perfetto stile arcade. Peccato, avrebbe potuto rasentare la perfezione se avessero curato anche questi aspetti. I caccia nemici infatti arrivano come improbabili meteore ma forse sarete troppo occupati per accorgervene!
Sembra imminente l'uscita di una patch...
Ora il panorama all'interno è desolante, navigatore e mitragliere giacciono sul pavimento privi di conoscenza, dappertutto sono visibili i fori dei proiettili, si sentono anche dei gemiti: chi ci guiderà verso casa?
Bene, prepariamoci a un lungo viaggio di rientro... ma credo di avervi fatto entrare abbastanza nel clima di *B17 II* e non voglio certo rovinarvi il finale che, siatene pur certi, sarà ancora pieno di sorprese!

Claudio Rampini

Pannello principale dei comandi di un B17G, l'accuratezza è notevole, ma come si fa ad accendere i motori?

I disastrosi effetti delle nostre bombe. OPer parecchio tempo non uscirà più un aereo nemico da questa fabbrica.

PCZ COMMENTO

B17 è un "*must have*" per appassionati e aspiranti tali nonostante la presenza di bug che ne limitano il realismo e la giocabilità. Assente il supporto multiplayer, indispensabile per questo tipo di simulazione, per la decisione della Hasbro di accorciare in questo modo i tempi di realizzazione del programma. Il modello di volo è stato trascurato e gli aerei quasi impilotabili a causa dell'inaccessibilità dei pannelli di comando. Resta tuttavia unico nel suo genere, essendo insieme un gioco di ruolo e un simulatore di volo. Oltre che un incredibile esperienza storica!

84

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE OF BRITAIN

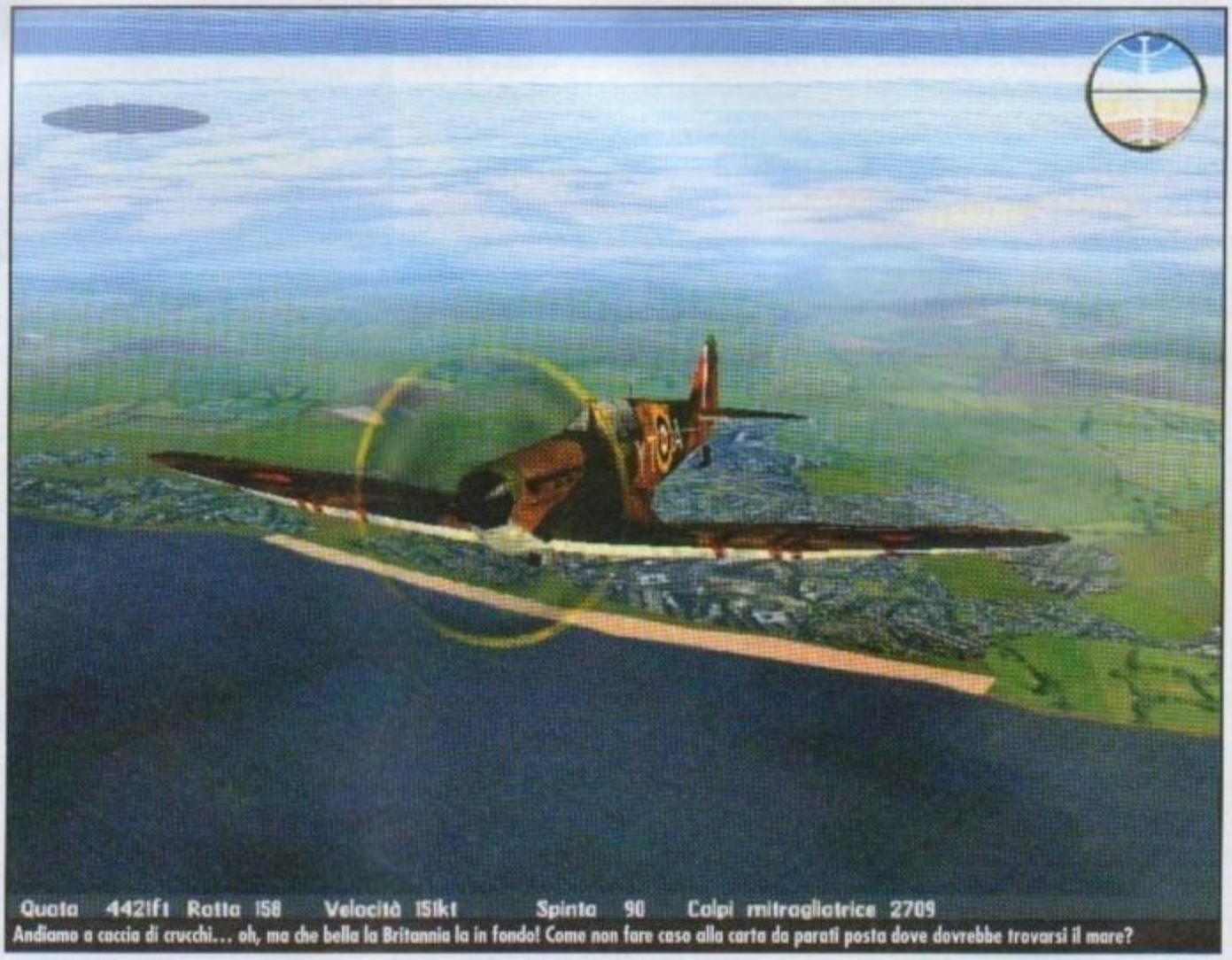
Dopo Mig Alley e Flight Corp, la Rowan ci permette di volare in una delle migliori simulazioni di volo ambientate nella seconda guerra mondiale. E come se non bastasse, tale titolo arriva accompagnato da una campagna dinamica di notevole profondità.

INFO

Genere: Action/Adventure
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Rogue Entertainment
Distributore: CTO
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: win95/98/me
Processore: 400 mhz
RAM: 64Mb
Grafica: 3D 16Mb openGL
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 600 Mb



Andiamo a caccia di crucchi... oh, ma che bella la Britannia la in fondo! Come non fare caso alla carta da parati posta dove dovrebbe trovarsi il mare?

Poco dopo il 1930 il *Ministero dell'aviazione inglese* commissionò due nuovi caccia monoplani, l'*Hawker Hurricane* e il *Supermarine Spitfire*. Entrati in servizio nel 1938, questi apparecchi erano decisamente più veloci e agili dei biplani impiegati nella guerra precedente.

Le prime tattiche di combattimento per questi mezzi furono formulate con l'obiettivo di abbattere formazioni di bombardieri di medie e grosse dimensioni, prive di scorta.

Il combattimento tra caccia per l'ottenimento della supremazia aerea non era contemplato dalle alte sfere britanniche ma i tedeschi, che sarebbero stati i loro grandi avversari da lì a poco, avevano dimostrato nella guerra civile in Spagna che questa filosofia bellica era già tragicamente obsoleta.

La nuova generazione di aerei intercettori della *Raf* stava per incontrare nei cieli della Manica, oltre ai solidi bombardieri della *Luftwaffe*, i temibili *Messerschmitt Bf109*, il cui unico vero handicap era la scarsa autonomia. Armati di cannoncini da 20 mm e dotati di motori che non perdevano un colpo nemmeno a elevate "G" negative, questi mostri da 34 litri di cilindrata potevano fare polpette di qualunque aereo si trovassero di fronte!

E' questo lo scenario nel quale il titolo della *Rowan* ambienta il suo nuovo simulatore di volo, non a caso intitolato la *Battaglia di Inghilterra*, un periodo storico cruciale originato dall'assalto della forza militare nazista all'isola d'Albione. Nelle intenzioni dei generali tedeschi sarebbe stata una guerra lampo, per aprire le porte all'invasione (in codice *Operazione Leone Marino*); ma sarebbe stato essenziale ottenere per prima cosa la superiorità aerea sulla Manica – elemento chiave per consentire un'invasione "tranquilla". Si dava così un'importanza cruciale all'aeronautica militare, concetto nato proprio durante la seconda guerra mondiale.

Ok, starete pensando: "tutto molto bello, ma chiudi il libro di storia e dicci com'è, in pratica, questo gioco!" Ma, acciderbolina, non era un libro di storia! ...è solo una piccola parte del manuale! E, tra l'altro, è tutto contemplato nella campagna dinamica che accompagna il gioco stesso.

Notate la bellezza dei riflessi sulla "carlinga"!

Fai ciao ciao al cielo blu, brutto porta bombe!

BANDO ALLE CIANCE E CIAPA SÙ LA CLOCHE

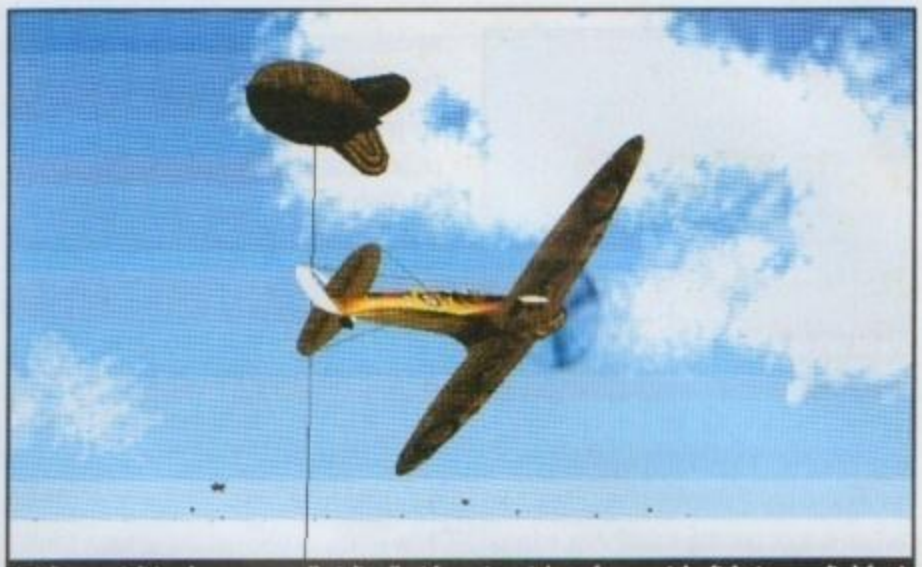
Ebbene, preso dalla smania di volare, avvio il gioco, mi gusto i filmati di apertura rigorosamente in bianco e nero e con tutto l'aspetto di essere originali (oltre che drammatici nel loro documentare un periodo funesto della storia dell'umanità), e scelgo la voce *tutorial*! Giusto un paio di altri *clic* (il caricamento è proprio lungo la prima volta), ed ecco la cabina del buon vecchio *Spitfire*! L'aspetto è decisamente retrò. Il pannello comandi è molto scuro, come penso potrete vedere dalle immagini, e la strumentazione appare forse un po' piattina. Ma quasi tutti gli indicatori funzionano, persino il termometro della temperatura dell'olio!

E' una bella giornata senza nubi e, dal momento che ho impostato la cabina interattiva, provo ad agire sui comandi per avviare il motore. Fuori ci sono 10° ed è bene dare quattro cicchetti ai carburatori con l'apposita pompa (ricorda il pulsantone che si usava sulle vecchie Fiat per dare pressione all'acqua dei tergicristalli!), quindi con due rapidi clic del mouse sposto le levette dei serbati su *open*, e quelle dei due magneti su *on*. Controllo che gli *ipersostentatori* siano retratti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per la pupazza!, mancata proprio di un soffio!


I cieli azzurri di Londra sono costellati di palloni frenati, così da traformare i dogfight in gare di slalom!

e *trimmo* a cabrare di una tacca, come suggerisce il manuale. Metto la manetta al 20% e mi preparo psicologicamente a dare corrente al motorino elettrico che metteva in moto il possente *Merlin*, un 12 cilindri a V turbocompresso da ben 27.000 cc!
Un borbottio e le pale iniziano a muoversi. Do manetta al 90%, come se fosse un vecchio motorino, sgasando per dare carburante ai cilindri, e osservo con piacere l'elica girare sempre più velocemente. Ora è appena visibile davanti agli occhi.
Accidenti però, l'aereo inizia a oscillare paurosamente! Nemmeno il tempo di togliere i freni al carrello e mi vedo con orrore ribaltare dall'immensa coppia del poderoso motore!
...troppo tardi: un'ala si è avventata con violenza sul suolo della pista, spezzandosi. La prima lezione di volo è terminata.
Esigo immediatamente una seconda possibilità! Il caricamento stavolta è più rapido. Eccomi a bordo di uno *Spit* nuovo di pacca! Ripeto tutte le procedure descritte prima e... si, l'aereo si muove sulla pista senza imbardare eccessivamente! Il trucco stava nel compensare energicamente di timone, pedale tutto a destra! A stento riesco a decollare, peccato però che lo abbia fatto da un campo tagliando la pista a 90°... Ma la soddisfazione di essere in volo impedisce di preoccuparsi delle pannocchie schiacciate dal carrello! Quando le ali prendono il vento un pezzo di mero metallo, legno e tela cambia natura e diventa un aeroplano.
E' un'emozione impagabile, *BoB* riesce a dare un'ottima sensazione di movimento. Il modello di volo impostato è il più realistico possibile e raffiche di vento a bassa quota insidiano il mio stato di "creatura dell'aria", minacciando di abbattermi prima ancora di aver preso sufficiente quota per dare uno sguardo al paesaggio.

LA TERRA VISTA DA QUASSÙ

Finalmente raggiungo una quota sufficiente a darmi la possibilità di distrarmi un istante dai comandi senza il timore di infilarmi in una balla di fieno!
Qui non esiste un pilota automatico (solo una comoda funzione temporale x4 accelerata attivabile in campagna).
Con il mouse si gestisce la visuale dall'interno del cockpit, e non è eccessivamente comodo farlo con la sinistra (la destra è sulla cloche-e non la può lasciare: le raffiche di vento insidiano ripetutamente l'assetto!).
Allora dalle impostazioni di configurazione, modificabili anche se in volo, imposto l'hat del Joystick e la vista panoramica. Ora va molto meglio! Scopro però che così facendo, perdendo l'uso del mouse, perderò anche l'interattività della cabina virtuale, dovendo lasciare l'avvio del motore su *Automatico*, forse un fastidioso bug? In ogni caso prendo quota velocemente (dopo tutto è un caccia!), e getto uno sguardo in giro.
La fluidità è ottima (800x600 con un Amd a 400 mhz e scheda grafica Matrox G400); con un pulsante si riporta la vista al centro e tutta la strumentazione è attiva e leggibile, oltre che utile e questo permette di disattivare la barra informativa sul fondo dello schermo. Altri strumenti di supporto possono essere attivati e compaiono ai lati superiori dello schermo, come si vedrà da alcune immagini. Ma a bassa quota il terreno non è dei migliori, piuttosto piattino anche se le *texture* sembrano molto varie.
Salendo di quota migliora drasticamente. Ok, attivo le nuvole e... rimango a bocca aperta! Sono le nuvole migliori che ho attraversato solcando i cieli virtuali sul mio PC! Sembrano fatte di fiocchi di zucchero filato, con trasparenze notevoli la cui consistenza è in continua mutazione.
Non solo, ma nascondendo, spesso il suolo la sotto fanno dimenticare ben presto che la Britannia assomiglia curiosamente alla pianura padana vista da un satellite.
Giunto sul mare ho un'altra sorpresa, questa volta meno piacevole: al posto dell'acqua quelli della Rowan pare abbiano messo una carta da parati blu...

MOSTRACI COME LO PORTI GIU', AMICO!

Ma cosa ci importa? Non ho mai pilotato un aereo con un modello di volo così complesso e intrigante (almeno, secondo me)! E dopo aver detto una cosa così, sento una vocina sfidarmi: "se è davvero così complesso, non riuscirai mai a portare a casa questo bolide!"
...ah si? Ti faccio vedere subito!
Riduco il passo dell'elica portandolo a "*fine*" (i primi modelli di *Spitfire* e *Hurricane* disponevano di due passi, fine per arrampicate, atterraggi e combattimenti, e grosso per crociera e picchiate a tutta birra, rigorosamente simulati in *BoB*), manetta a zero, e inizio a perdere quota. La velocità aumenta oltre i 220 nodi: un po' troppo veloce.
Cerco di dissipare l'energia cinetica in eccesso disegnando grandi spirali e a 160 mph abbasso i *flap* al massimo, dal momento che lo *Spit* ha solo due posizioni possibili: estratti al massimo o retratti del tutto!
Se avete un *force feedback* e volete fare la stessa cosa farete fatica a tenere la cloche sotto controllo! Il mio Joy inizia ad agitarsi convulsamente, strattonando con violenza... la vocina di prima mi suggerisce che la velocità era eccessiva per i flap! Allora per perdere ulteriore velocità abbasso i carrelli, perché si sa, i carrelli aumentano drasticamente l'attrito (a meno che non si rompano)...
...oddio! Ora tutta la cellula è scossa da

Tutti i cockpit sono forse un po' noir ma in compenso tutti gli strumenti sono posti dov'erano in realtà e funzionanti. Da sinistra: Ju87 Stuka, Supermarine Spitfire e Messerschimtt Bf109.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Giusto per dare l'idea delle decine di aerei che affollano questi pericolosi cieli...

vibrazioni che minacciano di spaccarla in due, i meccanismi deputati al movimento del carrello si sono guastati e dalla vista esterna lo vedo estratto per metà! Così non posso certo atterrare! Fortunatamente, come nella realtà, esiste una seconda possibilità in caso di guasto ai carrelli: un meccanismo d'emergenza tipicamente composto da un cilindro a gas compresso usa e getta. La uso...
Bene, adesso ho il carrello estratto a dovere, flap abbassati e velocità a 120 mhp.
I comandi si fanno leggerissimi ma l'aereo sembra un mattone con le ali. Il muso lungo dello *Spit* mi impedisce di vedere bene la pista e decido di ricorrere alla comoda funzione di questo simulatore che mi permette di spostare la testa del pilota di lato per vedere meglio. Ma cos'è questo rumore? Ah, il tettuccio che scorre all'indietro e mi permettere di sporgere la testa! E, gioia e giubilio!, cambia la sensazione del vento e del rombo sornione del motore al minimo avvertendosi tutti i suoni molto più limpidamente.
Ecco, ci siamo! Assetto piatto per poggiare per prime le ruote del carrello principale, e un occhio all'indicatore di velocità verticale, tenendola non eccessivamente negativa per non spanciare sulla pista! La vista panoramica in queste manovre è utilissima, permettendoci di abbassare la visuale quel tanto che basta per inquadrare un filo di paesaggio oltre il bordo del cruscotto e tenendo in vista tutti gli strumenti.
Il contatto sulla pista è più violento di quanto avrei voluto, rimbalzo un paio di volte, perdo l'assetto e le pale dell'elica toccano malauguratamente il suolo! ...riesco ugualmente a fermarmi ma le pale appaiono tutte piegate e il motore non "sornìona" più... e il tutorial non mi abbuona l'atterraggio! Pignolo!

LI SPARIAMO UN PO' DI CONFETTI O NO?

Appurato che anche solo il riuscire a far andare dritti questi mostri con le ali è un risultato degno di nota, comprendo la vostra morbosa curiosità di scoprire come si comportano in *dogfight*.
Conscio della mia bravura il tutorial mi pone in coda a un mite *Dornier Do17*, bombardiere medio bimotore che abilmente dovrò cercare di sforacchiare per benino! Lo sforzo di tenere l'aero livellato e il *Do17* nel mirino è quasi oltre le mie capacità ma ugualmente vedo qualche colpo impattare sul tedesco.

AIUTO AIUTO AIUTO...!!! (i simbolini colorati sul bordo del monitor rappresentano la visione periferica).

Lo *Spit* era armato con otto mitragliatrici leggere ed esaurito un intero caricatore, non vedo segni tangibili del mio impegno sulla carlinga del nemico. In compenso una delle mie ali è piena di forellini: eh sì, per tradizione dalla coda dei bombardieri miti e lenti spunta una mitragliatrice mica tanto leggera! Alla fine per riuscire a vedere un'ala staccarsi dal corpo del bersaglio ho dovuto ricaricare in volo le munizioni tre volte (con un apposito cheat). Ma la volete mettere la soddisfazione di vedere quel bestione dire "ciao ciao" ai cieli lasciando dietro di se una convincente scia nera?

NON C'È DUBBIO, NON SONO UN ASSO

Ogni aereo è modellato sia nelle caratteristiche di volo sia nella dotazione di mitragliatrici e cannoncini. Tipicamente i velivoli tedeschi erano meglio armati, un filo più veloci, ma meno manovrabili dello *Spitfire* e, grazie all'insieme di questi fattori, le tecniche utilizzate dagli assi di quei tempi funzionano anche in *BoB*. Se con lo *Spitfire* è facile mettere nel mirino un pesante *Ju87* dal raggio di virata molto più largo, un pilota di *Bf109*, più leggero e potente, ma afflitto da un'agilità ridotta rispetto al suo avversario britannico, tenderà a portare lo scontro sulla verticale, dove è avvantaggiato.
D'altra parte potrebbe darvi fastidio il continuo singhiozzare dei *Merlin* che equipaggiavano i caccia della *Raf*, dal momento che, essendo alimentati a carburatori a gravità, se sottoposti a "G" negativi perdevano colpi, fino a spegnersi nelle picchiate violente - magari mentre il pilota era impegnato nel tentativo di inseguire un teutonico che poteva puntare violentemente il muso verso il basso perché il suo motore aveva l'iniezione diretta! In questi casi anche in *BoB* è necessario ricorrere a una S interrotta rollando e mettendosi a testa in giù richiamando per picchiare.
Inoltre *Bob* è forse l'unico simulatore di volo che vi permette di mettervi nei panni del *Pilota di Ferro*, asso della *Luftwaffe* che si dice abbia distrutto più di mille carri nemici sul fronte russo, pilotando lo *Ju87*, il temuto *Stuka*. Nell'abitacolo di questo aereo si trovava una finestrella sotto i piedi del pilota. Quando il bersaglio giunge all'interno di questo fazzoletto di vetro, è sufficiente potrare la manetta a zero, mettere il passo fine all'elica, aprire gli aereofreni e picchiare di brutto! L'urlo terrificante e caratteristico di questi aerei accompagna queste manovre quasi

Pardon, do fastidio se parcheggio qui in mezzo?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tettuccio aperto, flaps abbassati, carrello estratto, mi sporgo dall'abitacolo... che figo!

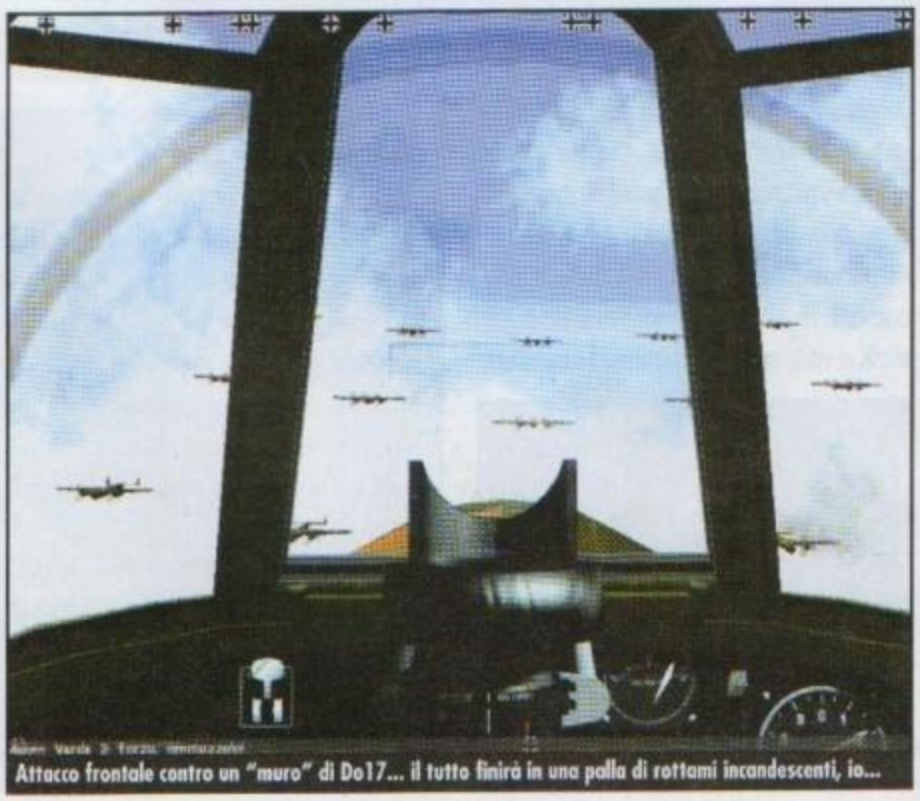
Capo Blu: Sparogli!
Ehy! Vedete di fare poco casino lassù! Anzi tornate immediatamente in formazione, è un ordine!

kamikaze in quanto l'ordigno da mezza tonnellata che portavano sotto la pancia veniva sganciato a pochi centinaia di metri dal terreno, lasciando al pilota ben poco margine per recuperare. In aiuto veniva la grande stabilità del velivolo e il fatto che era modellato per tendere a cabrare con spiccata tendenza ad aereofreni aperti.
Ebbene, in *BoB* quasi preferisco pilotare uno di questi bestioni che un caccia, tale è l'emozione che sono in grado di trasmettere!

MI FACCIO LA CAMPAGNA...

Tutto preso dall'esperienza di volo, mi stavo dimenticando della campagna dinamica! E sarebbe stata proprio un grave errore dal momento che *Bob* è stato tanto atteso proprio per questo, oltre che per il realismo simulativo. E' data infatti la possibilità di impersonare il comandante dell'intera operazione che avrebbe dovuto aprire la via all'invasione della Bretagna da parte delle forze dell'Asse, o la sua controparte britannica. Preferite pilotare *Spit* e *Hurricane*? O salire su *Bf109*, *Bf110* e *Stuka* o ancora impersonare i mitraglieri di altri bombardieri pesanti e meno pesanti? In pratica, preferite attaccare, scortare e bombardare o difendere e intercettare gli stormi che minacciano patria? Ebbene, scegliendo una o l'altra fazione, la campagna muterà radicalmente ponendovi di fronte a problemi logistici, informativi e prettamente tattici e strategici differenti.
Lo svolgimento delle attività è totalmente dinamico con la possibilità di accelerare lo scorrimento del tempo, il quale tornerà in tempo reale al verificarsi di particolari contingenze che faranno scattare determinati *allarmi* ampiamente configurabili.
La visione del teatro operativo è resa da una mappa (che eccelle per fluidità), sulla quale spiccano strade, fiumi, città, porti, contraerea, etc... e particolari segnalini che rappresentano formazioni di velivoli amici o nemici. Il manuale afferma di aver riprodotto il più fedelmente possibile gli strumenti a disposizione dei *Controllori*, ufficiali inglesi il cui compito era raccogliere i dati provenienti dalle *stazioni RDF* (*Radio Detection Finding*, precursori del radar), e che rappresentarono l'arma che permise alla RAF, pur in inferiorità numerica e tecnologica, di competere con i tedeschi (che non capirono in tempo l'importanza del nuovo strumento). Ma è possibile rinunciare a tale perfezionismo storico adottando una visualizzazione più attuale.
Controllo e gestione sono ampiamente configurabili, poco intuitivi ma efficaci. E' possibile dividere le forze nelle tre fasi di ciascuna giornata, mattino, mezzogiorno e sera, assegnare loro la scorta, l'obiettivo, modificarne la rotta... Inoltre spesso l'*Intelligence* vi suggerirà particolari missioni e potrete o meno approvarle. Vi verrà poi proposto di prendere parte alla missione al verificarsi di particolari eventi qualora, per esempio, uno stormo sia in vista del nemico oppure dell'obiettivo, e così via. Niente però vi impedisce di prenderne il comando sin dal decollo!
Nell'efficienza delle vostre forze sono calcolati anche il morale, la bassa preparazione delle nuove leve che sostituiscono i caduti, la mancanza di riposo o di tempo per revisionare i velivoli, le informazioni che grazie alle ricognizioni vi permettono di ottenere dati precisi sui bersagli, e altro ancora.
Insomma, una delle migliori campagne dinamiche viste dai tempi di Falcon 4.0.
Geniale poi il modo con il quale il programma vi evita le fasi noiose di navigazione, proponendovi di entrare in volo nei momenti più caldi e delicati dell'azione... che dire altro, non riesco più a smettere di giocarci!

Carlo Rizzante


Attacco frontale contro un "muro" di Do17... il tutto finirà in una palla di rottami incandescenti, io...

PC COMMENTO

Mi prendo la responsabilità di definire questo simulatore un discreto capolavoro per il modello di volo da fare invidia a Flight Simulator e una campagna dinamica di notevole profondità. Geniale poi il modo con il quale in campagna sono evitate al giocatore tutte le fasi "noiose" di navigazione gettandolo nella mischia al momento opportuno. Il *multiplayer* fino a otto giocatori completa la dotazione del programma, aumentandone la longevità. Consigliato a tutti gli appassionati del genere.

82

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN MCGEE'S ALICE

"Di nuovo nella tana, ci affrettammo lungo il nostro cammino in un giardino un tempo magnifico e ora immerso in cupo declino"

INFO

Genere: Action/Adventure
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Rogue Entertainment
Distributore: C.T.O
Prezzo: L. 99.900
Note: Il gioco è disponibile con il manuale in italiano, ma l'intero gioco è in lingua originale sottotitolato nella stessa, e seppur i dialoghi non siano fondamentali non è un inglese dei più facili

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: win95/98/me
Processore: 400Mhz
RAM: 64Mb
Grafica: 3D 16Mb openGL
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 600Mb
Note: necessita di DirectX 7

Qui è dove ci batteremo con il cappellaio matto, e pensare che io non ho neanche l'orologio da polso!

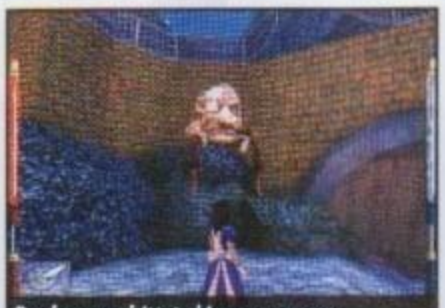
Cosi' recita il primo verso di una poesia scritta da Alice durante la sua convalescenza in un ospedale psichiatrico, in stato semi-comatoso... Come dite? Voi ricordavate la storia diversamente? Beh, sarà bene che impariate come a volte, nelle fiabe, i protagonisti non vivono per sempre felici e contenti, nonostante ci vogliano far credere il contrario! Ma partiamo dal principio rinfrescando un po' la memoria a chi non dovesse rammentare la fiaba originale di Alice: essa è nata dalla penna di Lewis Carrol, un matematico inglese, nel 1865, e narra la storia di una ragazzina di nome Alice che, addormentandosi in un bosco, sogna di inseguire il Bianconiglio (uno strano essere che sembra avere una fretta dannata), fino al misterioso Paese delle Meraviglie; in questo assurdo contesto Alice fa la conoscenza di tanti personaggi uno più strano dell'altro, dando luogo a situazioni decisamente bizzarre, fino a che non si trova nientepopodimeno che al cospetto del Re e della Regina di Cuori, e coinvolta da essi in un processo al cui termine si vede inseguita dall'intero mazzo di carte: Alice viene ovviamente salvata dal proprio risveglio... ma tutto questo è stato veramente un sogno oppure era reale?

Il gioco si prefigge di essere il seguito non ufficiale della fiaba che vi ho appena riassunto e ne mostra un'evoluzione tutt'altro che rose e fiori; all'inizio del gioco troviamo la nostra cara eroina rinchiusa in una specie di manicomio: evidentemente il "viaggio" nel Paese delle Meraviglie aveva altre valenze oltre all'etimologia classica della parola, e ha ha influito sulla mente della nostra piccina più di quanto lo stesso Lewis Carrol potesse immaginarsi.

Il gioco inizia con un bel filmato introduttivo, ambientato subito dopo gli episodi narrati nella fiaba di Carrol, in cui vediamo la nostra piccola protagonista vittima di un incendio dal quale rimane scioccata a tal punto da finire rinchiusa in un ospedale psichiatrico di cui parlavamo prima (sono rimasto sbigottito quando in tale filmato ho notato i segni di un tentato suicidio sui polsi dalla ragazzina!). In questo ospedale Alice viene sottoposta per anni a ogni tipo di cure e terapie, senza alcun risultato. Durante la sua degenza la fanciulla si esibisce in continuazione in discorsi strani e apparentemente senza senso a proposito di regine di cuori, pezzi degli scacchi viventi, funghi giganti carnivori ecc. ecc. ai quali i medici possono dare una sola spiegazione: follia.

Noi, ovviamente, sappiamo che le cose non stanno affatto così, e che la nostra giovane protagonista in realtà sta vivendo una vita parallela nuovamente proiettata nel Paese delle Meraviglie, il quale però, non è più come ce lo ricordavamo: è ora infatti una terra tetra, cupa e morente, i cui abitanti stanno lentamente impazzendo e dove tutti

I livelli degli scacchi: chissà se qui in mezzo Deep Blue si troverebbe a suo agio


Per fare una frittata bisogna rompere qualche uovo, no? Ma mi spiegate perché questo continua a camminare?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le texture utilizzate per i cieli sono veramente fantastiche!

sembrano pseudo-tossicomani (Bianconiglio e i bambini pricopatici *in primis*).
Chiaramente starà a noi dover risanare questo luogo e scoprire la causa del suo decadimento, il tutto insieme all'aiuto di alcuni personaggi che incontreremo durante il gioco e soprattutto dello Stregatto, a mio avviso il *character* più riuscito e carismatico di tutta la produzione, il quale ci saprà essere d'aiuto con diversi consigli per tutta l'avventura. In sostanza il gioco è un classico *action/adventure* con diverse reminiscenze *platform*, l'impostazione è molto *Quake-style*, ma si tratta in verità di un ottimo cocktail dei tre generi appena citati: mostri sparsi qua e la, ma mai troppo ostici, qualche enigma tanto per gradire, e diverse sezioni composte da salti ripetuti e quasi millimetrici – senza però essere frustranti. Tutto ciò potrebbe far pensare a un gioco noioso ma non è affato così: ogni cosa è mixata alla perfezione senza mai strafare in un senso o nell'altro, e in quei rarissimi casi in cui si sta per dire: "Uff....." viene prontamente in aiuto la varietà delle situazioni in cui ci troveremo: non per niente siamo nel Paese delle Meraviglie.

Non è presente alcun tipo di inventario e di conseguenza gli unici oggetti che avremo a disposizione sono le nostre armi. L'unica variante in questo senso risiede nella presenza di 2 armi le quali sono composte da diversi pezzi sparsi per i vari livelli e che dovremo pazientemente recuperare
Passando ad aspetti più tecnici premetto subito che il titolo in questione è basato sul motore di *Quake 3*, opportunamente modificato per gestire scenari così particolari. La visuale è in terza persona, ovvero alle spalle di Alice, ed è dotata di un inquadratura dinamica (alla *Tomb Raider* per capirci, ma con meno bachi!).
All'inizio sono due le cose che colpiscono perentoriamente l'attenzione del giocatore: il design dei livelli e le musiche. Mentre per queste ultime vi rimando più avanti nella recensione, mi soffermerò per un attimo sul design delle mappe di gioco. Esse sono frutto della mente di American McGee, superbo *level designer* di scuola ID Software, il quale è considerato di importanza fondamentale nella progettazione di giochi del calibro di *Doom* e *Quake*. L'ho definito superbo senza esagerare e anche voi dando uno sguardo ai livelli di Alice rimarrete a bocca aperta davanti a tanto splendore architettonico; e non stiamo parlando di architettura tradizionale ma di una versione estremamente cervellotica e contorta dell'arte del costruire, che tuttavia mantiene un'eccezionale coerenza nelle forme degli ambienti senza "stacchi" improvvisi tra stili diversi, come capita troppo spesso di vedere in giochi di questo tipo. I livelli sono vivi, pulsanti... insomma una vera gioia per gli occhi, e una dannzazione per il proprio senso dell'orientamento (giocatelo e mi capirete).
Altro aspetto degno di nota è l'attenzione per i dettagli. A partire dalle *texture* (settore in cui il motore di *Q3* nelle sue ultime incarnazioni ha affiancato *Unreal Tournament*). Esse sono varie, coloratissime e armonizzate alla perfezione tra loro.
Ogni livello è curato in ogni particolare e la stessa Alice presenta tocchi veramente accattivanti, come il fiocco dietro al suo vestito, bloccato da un fermaglio a forma di teschio. Il sistema di controllo del personaggio è rimasto invariato rispetto a quello previsto dal motore della ID, avvalendosi dell'uso combinato di mouse e tastiera come un qualsiasi sparatutto.
Per quanto riguarda le musiche, esse sono state create da un nome non troppo conosciuto, ma che se andiamo a indagare riserva più di una sorpresa. Stiamo parlando di Chris Vrenna, estroso ex batterista e co-fondatore dei Nine Inch Nails, il quale ha anche messo lo zampino in lavori di artisti come Marilyn Manson, Green Day e Smashing Pumpkins. Le sonorità presenti nel gioco sono a dir poco spettacolari: cupe, gotiche e altamente evocative, ma allo stesso tempo sanno essere relativamente allegre e sbarazzine. Ogni situazione che vi troverete ad affrontare sarà accompagnata da una colonna sonora piacevolmente adatta e d'atmosfera. Chissà cosa starà pensando Lewis Carrol in questo momento?

Andrea Mingaroni

Chi di voi vedendo questa immagine ha pensato a una sua amica di nome Maria? (NdR io io!)

EPPURE TUTTO CIÒ MI RICORDA QUALCOSA...

American McGee con questo gioco non inventa sicuramente un genere nuovo ma, mentre i più osservando Alice ricorderanno sopratutto titoli come *Tomb Raider* ed *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, a me fin dall'inizio non ha fatto altro che ricordare un gioco per Playstation: *Medievil*. Chiaramente il titolo per PSX non può godere di un pari dettaglio grafico, come neppure di un design dei livelli di tale caratura, ma le atmosfere tetre e cupe ci sono tutte e la qualità delle musiche è ugualmente ottima. Le similitudini non si fermano qui: anche gli enigmi e le parti *platform-style*, con lunghe serie di salti millimetrici da effettuarsi su piattaforme quanto mai instabili e mutevoli, sono quasi del tutto identici, e anche il tipo di mirino (se così si può chiamare), usato per le armi è esattamente identico, consistendo in una sorta di "pallino etereo" dal funzionamento simile a un puntatore laser; non appena un nemico entra nel suo raggio d'azione il mirino gli si fionda addosso girandovi attorno continuamente, facendo in modo di rendere i nemici immediatamente visibili non appena con il mouse si orienta il protagonista verso di loro. I più attenti noteranno tra l'altro che le scie lasciate dalle armi dei due protagonisti quando si muovono sono molto simili.

Un fotogramma preso da uno dei filmati di intermezzo che usano il motore del gioco

PC Z COMMENTO

Siamo davanti ad un prodotto non definibile semplicemente come "gioco", quanto più come "arte applicata al videoludico", sia sotto l'aspetto visivo che sotto quello sonoro. Sia chiaro, non si tratta di un capolavoro, né tanto meno di un capostipite di un nuovo genere, ma certamente *Alice* rappresenta un'eccezionale esperienza audio/visiva... onirica se vogliamo. Sto parlando di un'atmosfera che riesce a catturare perfettamente l'attenzione del giocatore. *Alice* è questo: atmosfera e genialità artistica.

85

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Una tavoletta di legno e quattro rotelle attaccate alla meno peggio: lo skateboard, uno strumento ideale per procurarsi contusioni assortite e per far credere alle ragazze di essere veramente "cool". L'Activision pensa che possa risultare godibile anche attraverso il monitor di un PC... dargli torto sembra veramente difficile!

INFO

Genere: Skateboard game
Casa: Activision
Sviluppatore: Neversoft
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 94.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: P2 350
RAM: 64 MB
Grafica: 16 mega Ram
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 300 MB

Qualsiasi muretto è un buon pretesto per rischiare la vita.

Il mio senso critico è in forte declino: se qualcuno trovasse un videogioco veramente fetido (e non credo che la cosa sia difficile) è pregato di mandarmelo e sarò felicissimo di stroncarlo su queste stesse pagine. Per questo mese tuttavia dovrete accontentarvi di un'altra colata di elogi, spesa addirittura per un gioco basato sull'infima e poco appetibile tavoletta di legno. Chi ha buona memoria si ricorderà che di rappresentazioni virtuali di skateboard decenti su PC se ne sono viste veramente poche, e se qualche titolo si salvava grazie alla buona giocabilità tipicamente arcade (onoriamo il vetusto ma sempre divertente *Skate or Die*), nella maggioranza dei casi ci si ritrovava di colpo nel mondo incantato del cattivo gusto, dove a fare da contorno a giochi veramente inesistenti c'era tutta quella serie di cliché che da sempre circonda lo Skateboarding. I possessori di console tuttavia da un anno a questa parte sembrano essere diventati dei cultori di questo sport, e il motivo è l'esistenza di un certo *Tony Hawk's Pro Skater*, l'antenato del titolo che ci troviamo a recensire questo mese.

Proprio l'entusiasmo suscitato in pubblico e critica dal primo episodio della serie sulle varie console ha spalancato le porte alla versione PC di *Tony Hawk 2*. Presa visione della scatola e del manuale ci rendiamo conto che il CD all'interno della confezione rischia di incollarci irrimediabilmente allo schermo...

Il menù delle opzioni.

Lo skateboard, il tuo migliore amico.

CONTROLLO A 360°

Il menù iniziale ci permette di scegliere fra svariate modalità di gioco in *single* e *multiplayer* ma, qualsiasi sia la nostra scelta, ci troveremo nel giro di pochi secondi a graffiare l'asfalto con le nostre resistenti rotelle impersonando uno dei più famosi Skateboarder mondiali, magari proprio Tony Hawk (anche se Jamie Thomas ha tutto un altro appeal) (*eh, certo, vuoi mettere? N.d.R*). Il gioco si svolge in terza persona in un mondo completamente tridimensionale e sfrutta un motore grafico adatto al compito che deve svolgere, spettacolare e soprattutto

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quanto mi piacerebbe riuscirci anche nella realtà.

Palm Beach, una piazza piena di graffiti. L'habitat naturale dello Skateboarder!

veloce. Forti di un joypad, possibilmente dotato di almeno sei tasti, potremo far compiere in maniera quasi naturale al nostro alter ego virtuale ogni sorta di peripezia vista solo in TV prima d'ora.
Rotazioni aeree di 360° non sono che i primi pavidi tentativi di creare di qualcosa di spettacolare: quando riuscirete a padroneggiare il gioco sarete pronti a salti inimmaginabili con capriole multidirezionali spaventose… vi dico solo che riuscirete anche a fare dello *sliding* su di una metropolitana in corsa!
In realtà la cosa difficile non è eseguire le peripezie aeree, bensì atterrare senza cadere alla fine delle stesse! Un po' come nello skateboard vero insomma: tutti sono capaci di lanciarsi da 5 metri piroettando e danzando nell'aria, ma è dall'assenza dei denti incisivi che si riconosce subito il brocco...
Nella modalità carriera, che è senza dubbio la più interessante e che ci permette anche di sbloccare tutti gli scenari del gioco anche nelle altre modalità, a ogni salto eseguito con successo (ossia atterrando integri), verrà assegnato un punteggio in base alla sua complessità e alla sua originalità.
Per riuscire a convertire questo ben di dio in soldi (utili per migliorare le *stats*, comprare nuove tavole e sbloccare i vari livelli) bisognerà raggiungere dei punteggi-obiettivo prestabiliti di volta in volta per ogni livello.
Nei due minuti di tentativo a nostra disposizione dovremo quindi disperarci dall'inizio alla fine per riuscire a superare i nostri limiti. Inoltre si ricevono soldi anche soddisfando altri obiettivi che vanno dal canonico "trova le 5 lettere di SKATE" ai più esotici "fai una piroetta su tutti gli idranti", "raschia il muro in corrispondenza del tale disegno" e così via.
La libertà di movimento all'interno di questi livelli è assoluta, infatti potremmo decidere di spendere tutti i due minuti a nostra disposizione in una rampa a U particolarmente invitante sperando di riuscire a fare lunghe sequenze di salti spettacolari premiati con punti, oppure andare a zonzo qua e là tentando di raccattare qualche bonus di vario tipo. Questo tipo di approccio rende l'esperienza di gioco molto divertente e quasi mai frustrate: siamo liberi di andare dove ci pare e piace con la nostra tavoletta.
Ci sono poi particolari livelli in cui si prende parte a una competizione dove si ha l'occasione di mostrare le proprie capacità davanti una giuria severissima, che solo in caso di miracolo ci farà salire sul podio.
La peculiarità della serie Tony Hawk è il controllo del nostro Skateboarder: pressoché totale e assolutamente soddisfacente.
Quando si cade per terra alla fine di un salto troppo azzardato non si dà la colpa a un sistema di gioco che non permette di osare ma ai propri riflessi ancora troppo lenti per raggiungere certe vette. Certo, tutto si decide in pochi secondi ed inclinandosi anche di pochi gradi in più del necessario prima di un atterraggio si finisce col muso per terra, ma tutto è nelle nostre mani, in ogni istante.
Per fare un esempio un po' fuoritema, ma calzante, non ci si trova mai nella situazione che spesso i titoli calcistici della serie Fifa ci presentano: premi un tasto e vedi un po' che ti combina il calciatore. No, qui siamo presenti e ci sentiamo in effetti su quella pericolosa tavoletta. Non siamo di fronte a un simulatore di Skateboard, questo va precisato, infatti le capacità dei vari Skateborder presenti nel gioco vanno ben al di là di quelle delle loro controparti reali. I livelli sono farciti di ogni sorta di stranezza e iperbole possibile, ma questo in definitiva non fa che aumentare il divertimento.
In multiplayer *TH2* rappresenta una sfida decisamente interessante, infatti si possono sfidare amici e nemici sia sullo stesso computer, sia via internet. La modalità più divertente è quella chiamata *Horse* in cui si gareggia con l'avversario per fare un'evoluzione sempre più complessa. Quello che cede per primo cadendo a terra o facendo un salto meno spettacolare si becca la lettera "H", la seconda volta la lettera "O" e così via fino a diventare "cavalli". Visto che noi italiani non siamo dotati del finissimo umorismo inglese, potremo anche cambiare la parola incriminata con qualcosa di più lungo, offensivo e volgare. Basta poco che ce vò.

Ho quasi completato tutti gli obiettivi di questo livello. Purtroppo non riesco ancora ad acciuffare la hidden tape…

YO YO YO!

Avrete capito che il gioco in definitiva non è affatto male: i livelli sono tanti e pieni di sorprese, il grado di rigiocabilità, grazie anche al multiplayer, è molto elevato… che manca? Finora all'appello non sono ancora stati chiamati i cliché del mondo dello skateboard, ma non preoccupatevi, anche in questo settore *Tony Hawk 2* non si fa trovare impreparato. Al di là dell'ampia scelta di Skateboard professionistici e dell'enorme numero di peripezie con tanto di nomi tecnici da veri cultori (imparerete a masticare termini come *Beninaha, Hollie, Indy, Nose Picking…*), ciò che non può passare inosservata è la colonna sonora del gioco. Quindici tracce audio di vero "Skateboard" inteso come genere musicale, che spaziano dalla fusione di rock e hip hop al più furioso garage. Se già nel primo

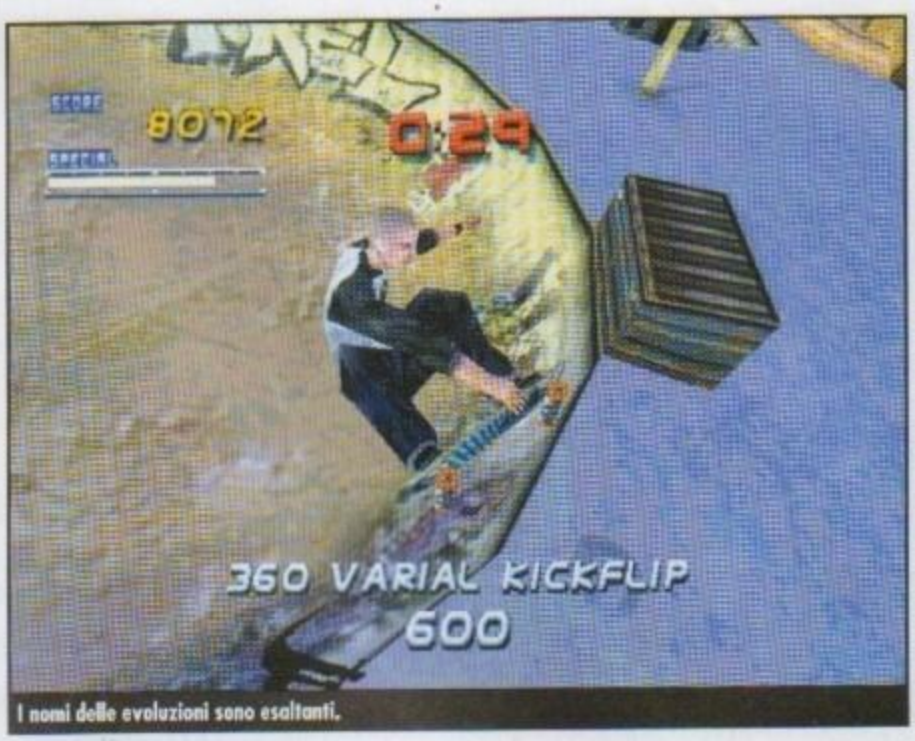
No, non si tratta di un simulatore di paracadutismo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GÙERRILLA AUDIO

La colonna sonora di *Tony Hawk's 2* è uno dei pochi casi nella storia dei videogiochi in cui tanti artisti famosi decidono di mettere a disposizione le loro canzoni per un videogioco.
Era dai tempi di *Wipeout 2027* e *Gran Turismo* che non ci trovavamo di fronte a un caso simile, se escludiamo i vari Fifa in cui comunque c'è sempre solo un brano veramente di richiamo.
Fra le quindici tracce presenti sul CD le più interessanti sono senza ombra di dubbio *Guerrilla Radio* dei Rage Against the Machine, tratta dal loro ultimo album e *Bring the Noise* degli Anthrax, metallari d'annata.
Non possiamo non nominare poi la presenza dei Bad Religion, uno dei pochi gruppi punk d'origine controllata in circolazione, i Millencolin, formazione relativamente recente ma con all'attivo già un bel po' di hit e i Dub Pistols. Oltre a questi troviamo anche un po' di artisti *hip hop* e i Lagwagon, che con la loro *May 16* firmano forse la canzone più riuscita dell'intero videogioco. Lo sforzo dell'Activision è stato notevole, e anche la scelta musicale è stata nella maggior parte dei casi azzeccata, infatti lo Skateboard essendo diventato quasi uno stile di vita ha creato intorno a sé tutta una cultura fatta di graffiti, slang e tendenze, che è sfociata anche nella musica rimanendo a metà strada fra l'elettronica, il punk e l'hip hop. Tendenza questa che si riflette concretamente nelle note che accompagnano *Tony Hawk's 2*, che acquista così un valore aggiunto non indifferente.

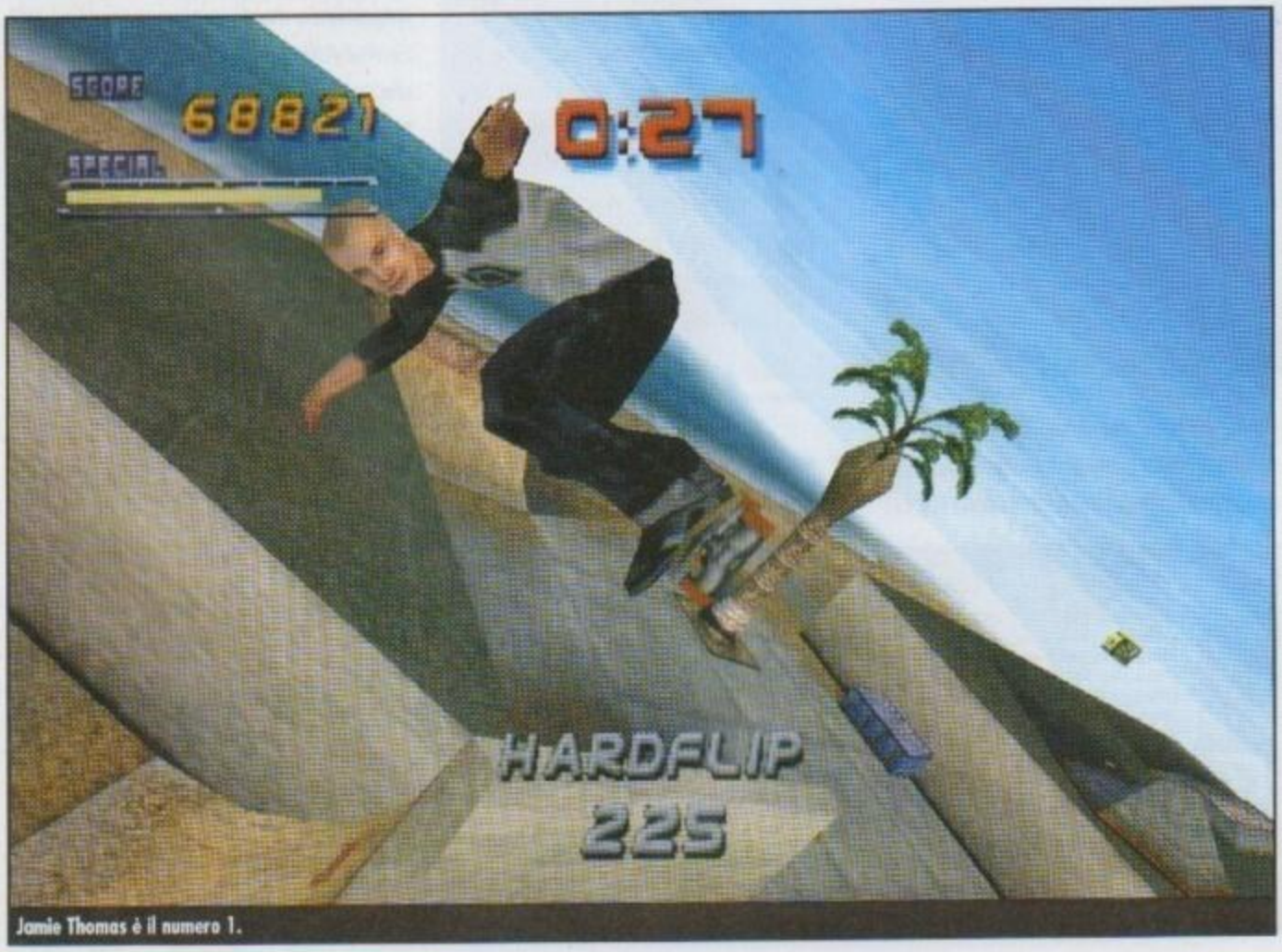


I nomi delle evoluzioni sono esaltanti.

Tony Hawk's per console si erano raggiunti buoni risultati sonori, qui siamo saliti ulteriormente di livello!
Se giusto prima di scrivere questa recensione stavo tentando di mettere su di un CD audio a parte tutte queste canzoni forse un motivo ci sarà! Per quanto riguarda la grafica, come già detto, anche su macchine non particolarmente prestanti il gioco fila liscio che è una meraviglia, e la qualità visiva grazie alle alte risoluzioni e a una conversione ben fatta è di gran lunga superiore a quella ottenibile su console.
Finalmente una conversione che non sembra girare su di un emulatore, ma che sfrutta i vantaggi offerti dai PC.
Mumle... sto pensando ma per quanto mi sforzi non riesco a trovare critiche costruttive da muovere a questo *Tony Hawk's 2*... se avessi dovuto programmare un videogioco di skateboard l'avrei fatto proprio così. Ciò non vuol dire che ci troviamo di fronte al videogioco definitivo, quello è semplicemente un miraggio! Per quanto questo titolo sia perfettino in tutti i dettagli, è pur sempre un gioco di skateboard, che potrebbe addirittura non piacere a chi prova un odio viscerale per il gingillo in questione. Ma se lo scopo ultimo di un videogioco è divertire e "scacciare i pensieri", e in questo *Tony Hawk's 2* non può che riuscire alla grande. Oltretutto non si può nemmeno accusarlo di essere un gioco clonato o copiato, infatti utilizza un approccio (se si esclude il primo capitolo della serie che comunque non esiste su PC) del tutto innovativo in un gioco di Skateboard. Quindi, forte del mio senso critico in frantumi raccomando a tutti gli amanti dell'azione e dell'adrenalina pura questo gioco e vi rimando al commento finale.

Flavio Muci

Anche lui può fallire...



Jamie Thomas è il numero 1.

PCZ COMMENTO

Azione, potenza e controllo, emozioni a non finire. Non ci sognavamo nemmeno la notte che un gioco di Skateboard ci avrebbe dato così tanto! *Tony Hawk's 2* va al di là delle attese e si ricava uno spazio praticamente indelebile sul mio Hard Disk, grazie alle sue innumerevoli qualità. Nel gioco si riescono a fare evoluzioni aeree di 540° senza nemmeno correre il rischio di sbucciarsi le ginocchia, e si è talmente coinvolti che sembra veramente di essere sul posto. Insomma, gli unici a cui sconsiglio il gioco sono quelli che odiano lo Skateboard in tutte le sue forme e applicazioni. Gli altri farebbero bene a correre nei negozi, visto che col gioco in pratica si prende anche un signor CD audio di buona musica.

95

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALADDIN
LA VENDETTA DI NASIRA

INFO

Genere: Avventura
Casa: Disney
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax
Prezzo: N/D

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200MHz
RAM: 32Mb
Grafica: SVGA 2Mb
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 50Mb

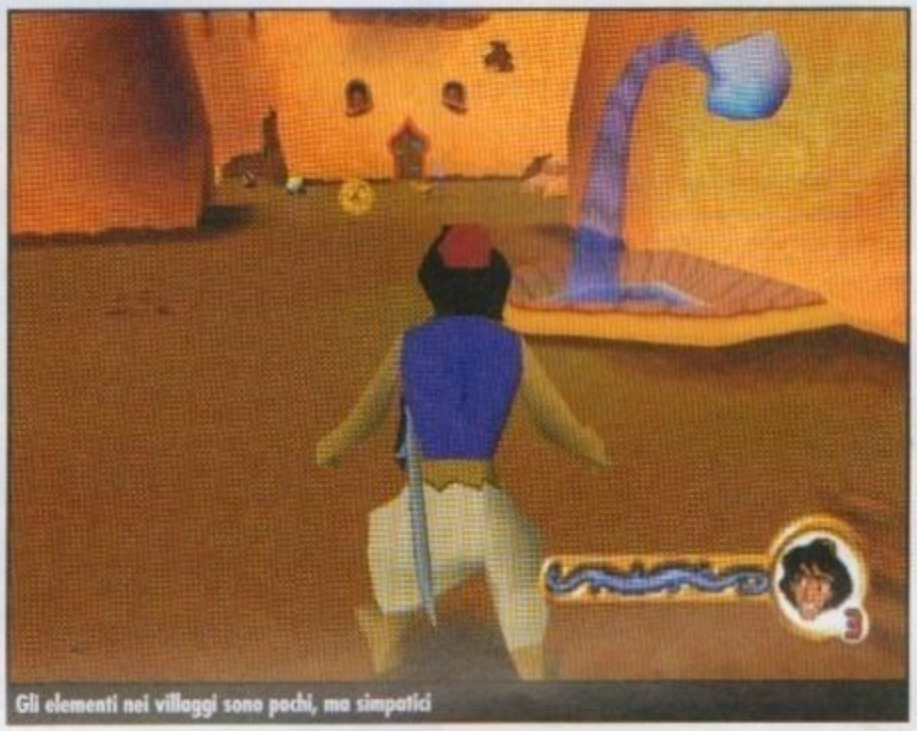
Anche dopo svariati anni dall'uscita nelle sale del film la Walt Disney ha saputo sfruttare a pieno lo straordinario successo ottenuto e prolungato dalle serie televisive e dagli innumerevoli *gadget* presenti sul mercato. Ora la Disney ha pensato anche al mercato PC, realizzando per i più piccoli un'avventura virtuale complessivamente piacevole anche se con evidenti carenze grafiche.

Agrabah è nuovamente in pericolo! A minacciare la tranquillità di questa leggendaria e pacifica cittadina è, questa volta, la crudele sacerdotessa Nasira che intende riportare in vita con i suoi oscuri poteri il fratello Jafar (nemesi storica del nostro eroe) e liberarsi, una volta per tutte, di Aladdin. Prima di affrontare Nasira e Jafar nel loro covo segreto, Aladdin dovrà liberare la principessa Jasmine (superando le insidiose trappole nelle Piramidi), e il Sultano (uccidendo a colpi di spada ladroni e scheletri viventi che popolano la Città Antica).

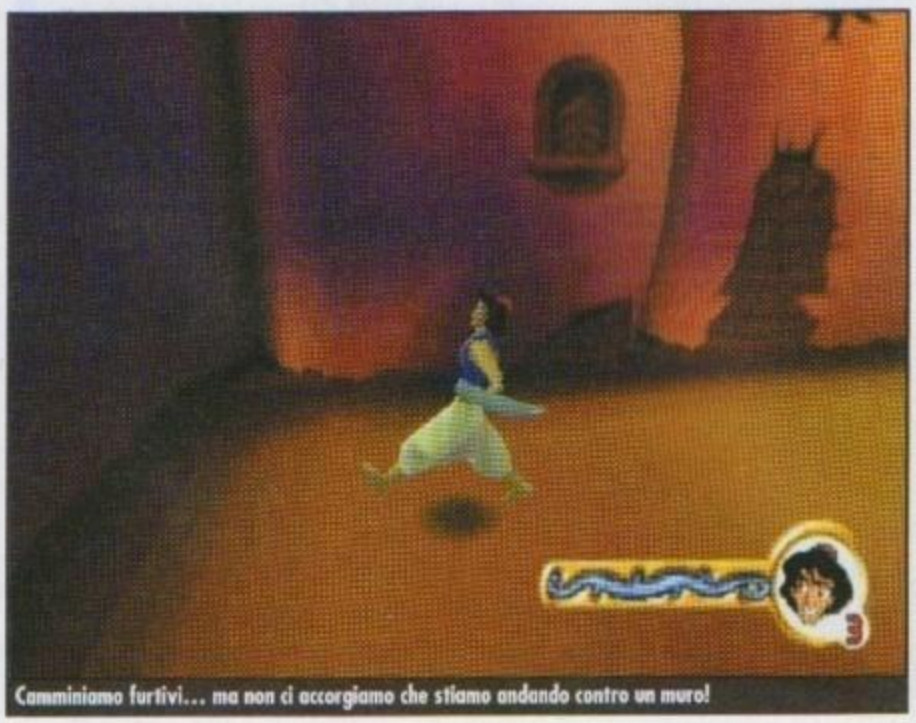
Se, da un punto di vista grafico, le nove diverse ambientazioni sono appena soddisfacenti, non possiamo dire lo stesso della realizzazione dei personaggi, privi di gestualità e capacità espressive anche se dotati di voci molto efficaci. Vincente è la scelta cromatica (tendente al rosso) degli sfondi, e veramente belle sono le musiche di sottofondo che ricreano quella particolare atmosfera esotica tanto affascinante nel film. L'avventura si compone, nella sua struttura, di numerosi ma decisamente semplici sottogiochi, nei quali il nostro eroe può sempre contare sull'aiuto costante del genio. Questo, uscendo ovviamente dalla lampada magica, gli fornisce preziose informazioni che si rivelano essere, in verità, una sorta di *tutorial* su come affrontare i passaggi più difficili. Anche se il tempo a disposizione per salvare Agrabah è decisamente breve, Aladdin deve cercare di raccogliere più monete d'oro possibili, indispensabili per acquistare vari oggetti e pozioni per rinfrancare la salute.

Se avete bisogno di azione, questo è il prodotto giusto! Mi limito solo a qualche piccolo esempio: corse spericolate sul tappeto volante, acrobatici salti tra i tetti della città aggrappandosi a precarie funi e, soprattutto, scontri con ogni sorta di nemico, sia con in pugno spade fiammanti sia utilizzando armi improvvisate (come umili ma durissime mele). Purtroppo dobbiamo segnalare come in alcuni punti la scelta delle inquadrature non sia delle migliori, un problema fastidioso che aggiunge all'azione un livello di difficoltà non necessario.

Taryn Parascandolo


Gli elementi nei villaggi sono pochi, ma simpatici

La modalità di visione in prima persona ci permette di prendere la mira con più facilità


Camminiamo furtivi... ma non ci accorgiamo che stiamo andando contro un muro!

Aladdin riesce a saltare come un canguro!

PCZ COMMENTO

La trama decisamente intrigante, l'atmosfera "orientale" perfettamente ricostruita (grazie, lo ripetiamo ancora una volta, alle bellissime musiche) lo rendono in definitiva un prodotto destinato ai bambini che potranno vivere "in prima persona" un'avventura emozionante paragonabile a quella vista al cinema. Non divertirsi con questo videogame è impossibile anche perché è tutto estremamente semplice: sarà dunque un punto di partenza per poi cimentarsi in qualcosa di più complesso!

50

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTRAPTIONS

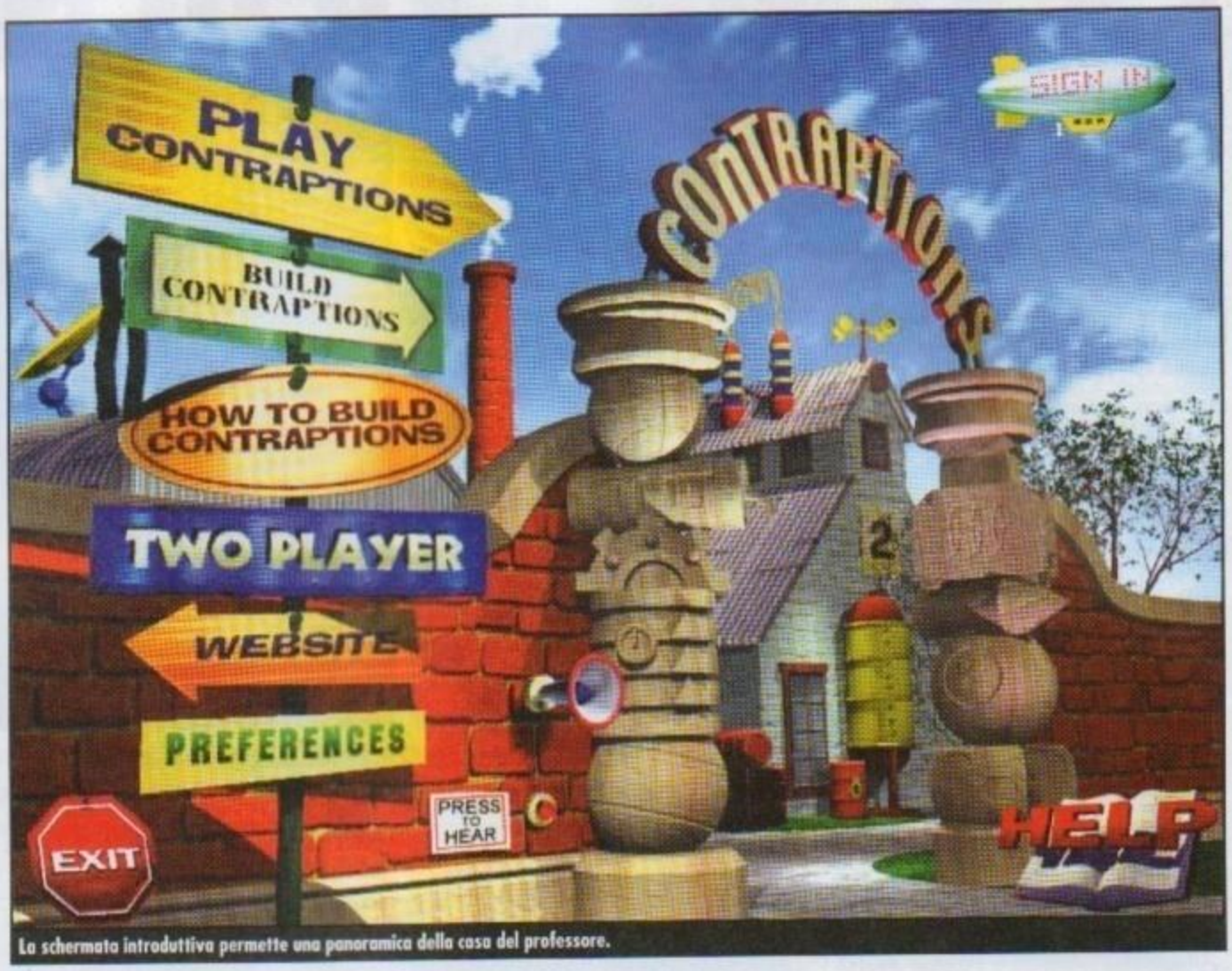
L'unico gioco dove la frase "mi manca una rotella" è un'esclamazione che non provoca l'immediato isolamento sociale!

INFO

Genere: Puzzle
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader
Prezzo: N.D.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium 200
RAM: 32 Mb
Grafica: Direct3D.
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 60 Mb



La schermata introduttiva permette una panoramica della casa del professore.

Il primo capitolo della serie, uscito nei primi anni 90 sotto etichetta *Dynamix* (software house interna alla *Sierra*) conquistò il pubblico di ogni età proponendo semplici enigmi da risolvere con l'ausilio di una manciata di attrezzi. Questi enigmi consistevano per esempio nel riuscire a salvare un topolino da un gatto o a far partire un razzo, il tutto con l'aiuto di aste, palloni, motori, pannelli solari, corde e numerosissimi altri oggetti che, di livello in livello, si rendevano disponibili. Nel corso di questi anni la *Sierra* ha riproposto questo stile di gioco (ispirato ai fumetti di *Rube Goldberg*) nei vari *The Incredible Machine 2*, *The Even More Incredible Machine* e *The Incredible Toon Machine*. Non poteva quindi mancare un nuovo appuntamento ai *puzzle-game* con *Contraptions*!

LA SFIDA...

In cosa consiste la nuova sfida? Un *professore* (di cui non si sa nulla) è incredibilmente oberato di lavoro. Per questo motivo cerca disperatamente un apprendista che lo aiuti nei suoi numerosi esperimenti in corso di sviluppo; tra i numerosi candidati vi è ovviamente il giocatore che invece di darsi all'agricoltura ha deciso di accettare l'incarico. Adempiere questo compito significa però risolvere oltre 200 enigmi suddivisi per difficoltà (quattro in tutto) sparsi per l'enorme abitazione del professore.
Dato l'alto numero di attrezzi disponibili per risolvere i problemi proposti è necessario prendere confidenza con essi; a tale scopo giunge in aiuto il tutorial che con i suoi semplici puzzle permette di conoscere le caratteristiche di ciascun oggetto in maniera semplice e veloce. Purtroppo, la soluzione di questi enigmi è fin troppo facile anche perché viene svelata prima ancora di poter affrontare un qualsiasi livello!
Il tutorial comunque si propone di stimolare il giocatore ad apprendere sempre qualcosa in più sul gioco ma proporre le soluzioni prima di potersi cimentare nell'impresa non è certo geniale... Per di più, manca l'opzione che permette di escludere queste invadenti anticipazioni una volta per tutte.
Fortunatamente (e ci mancherebbe!) questo vale solo per il tutorial. Nel corso del gioco vero e proprio la sfida rimane libera e aperta a numerose interpretazioni.
In ogni caso se si riesce a completare il tutorial (senza soluzioni) si è sicuramente ben preparati ad affrontare tutti i vari enigmi che ci attendono nel gioco, giungendo così all'agognata posizione di aiutante del professore.

Far bollire una caffettiera sembra facile come bere un bicchier d'acqua...

...ma si provi a berlo saltando con un piede solo in una fossa di alligatori.

UN BUON MIX

Anche quest'ultimo capitolo della serie è apprezzato per la giusta combinazione tra semplicità grafica, che in puro stile 2D (sebbene *Contraptions* faccia parte della serie *Sierra "3D Ultra"* non c'è nulla di 3D) propone enigmi che non frustano il giocatore e, cosa molto importante, non lo costringe a ricominciare dall'inizio se non è in grado di risolvere un puzzle.
In ognuno di questi, come già detto, vi è uno o più obiettivi da raggiungere; dati tutti i mezzi necessari alla risoluzione, scopo del giocatore è quello di gestirli nel modo più corretto.
Accendere anche solo una lampadina non è cosa semplice in *Contraptions*: occorre collegarla a un interruttore e fare in modo che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Usare la dinamite con un povero gattino non mi sembra molto corretto (per la dinamite ovviamente).

RUBE GOLDBERG

Ingegnere americano (vero nome *Reuben Lucius Goldberg*), nonché *premio Pulitzer* si è reso famoso in tutti gli USA per le sue vignette con cui riesce a risolvere i banali problemi della vita di tutti i giorni nella maniera più complicata possibile. Se non si sa come fare per ricordarsi di scrivere alla propria moglie/fidanzata oppure si è alla ricerca di un nuovo modo per evitare che il proprio boss si accorga dell'inevitabile ritardo al lavoro, per tutti questi problemi Rube ha una sua soluzione. Questo personaggio ha avuto talmente tanto successo negli Stati Uniti che gli è stato dedicato un francobollo e un torneo in cui, manco a dirlo, i partecipanti (tutti studenti di ingegneria) hanno il compito di risolvere determinati problemi in più "passi" possibili. Alcuni esempi di questo strano concorso: "mettere un compact disc dentro a un lettore cd-rom" (1997) o "accendere una radio" (1995).

una pallina riesca a percorrere un certo tragitto fino ad attivare l'interruttore stesso. Nello stesso periodo si dovrà aiutare la pallina a giungere sana e salva fino all'interruttore usando pannelli antigravitazionali, motori, muri, e tutti gli altri *oggetti disponibili*. Studiata una possibile soluzione basta attivare la "macchina" e vedere se tutto funziona al meglio. In caso affermativo uno sfolgorante applauso appagherà gli animi più narcisi e si potrà passare all'enigma successivo; in caso negativo invece occorrerà qualche modifica o nella posizione degli oggetti o nel loro utilizzo.
Senza contare il fatto che diversi oggetti sono "programmabili": su un tipo di molla è possibile specificare dopo quanto tempo questa dovrà attivarsi, oppure ancora sul simpatico "omino" è modificabile la velocità a cui dovrà correre.
Moltissimi enigmi sono poi risolvibili in molteplici modi; una sfida avvincente è quella di trovare una diversa soluzione utilizzando meno attrezzature possibili: non tutte infatti sono necessarie, anzi, talvolta sono perfino inutili. Insomma, *Constraptions* è il tipico gioco che complica le cose semplici: proponendo di volta in volta obiettivi come preparare il caffè o azionare il tostapane renderà la vita difficile a chiunque.

QUALI DIFFERENZE?

Contraptions rappresenta quindi un nuovo ed entusiasmante capitolo in una delle serie che ha reso i *puzzle-game* famosi in tutto il mondo. In tale titolo le migliorie apportate non sono poi molte.
La grafica è stata ritoccata rendendola semplice e sobria (dopotutto un passaggio alle tre dimensioni ci risulta sconveniente in questo tipo di gioco).
La parte che ci ha colpito maggiormente è certamente la musica: alcune colonne sonore sono semplicemente stupende si potrebbe fermarsi ad ascoltarle in tutta tranquillità. Bellissime davvero, non risultano mai monotone benché in uno stesso livello venga sempre riproposto lo stesso tema musicale.
Certo le migliorie non sono molte ma in effetti rispetto ai titoli precedenti non è che ci sia molto da cambiare.
Però è mai possibile che alla *Sierra* non sia mai venuta in mente l'idea di realizzare i suoi enigmi in una schermata scorrevole? Tutti i livelli proposti sono infatti ambientati in un unico "compartimento": sarebbe stata sicuramente una sfida a più ampio respiro se il contesto in cui si opera fosse stato più vasto. Certo, anche così ci sono enigmi decisamente difficili da risolvere ma questa modifica avrebbe portato almeno una novità in più in un prodotto che, per chi ha giocato i titoli precedenti, potrebbe sembrare un po' troppo simile alle sue passate incarnazioni.
In ogni caso siamo di fronte a un prodotto che offre tanto sano divertimento cerebrale.
La modalità multigiocatore invece ha una diversa gestione degli enigmi.
I due giocatori (il massimo della sfida disponibile) si troveranno di fronte a un unico enigma ed entrambi avranno un periodo di tempo in cui poter sistemare un solo oggetto alla volta. Scaduto il tempo, spetta all'avversario, avvantaggiato dal pezzo precedentemente messo, sistemare il proprio attrezzo eventualmente modificando qualcosa (per esempio la direzione verso cui l'oggetto è rivolto), alternandosi iterativamente fino alla completa risoluzione del puzzle.
Infine, come nei precedenti titoli non manca la possibilità di costruirsi un proprio puzzle e di fornirlo di tutti quegli elementi necessari alla sua risoluzione.
Le migliori creazioni poi, possono essere pubblicate su uno dei tanti siti di appassionati sparsi per la rete: indubbiamente tutto questo determina un aumento certo della longevità.

Emanuele Gesuato

ALCUNE CURIOSITA' SUL GIOCO...

PROFESSORE

Questo losco individuo avrà costante premura di spiegarci lo scopo di ogni puzzle. La sua ossessionante voce spunta all'improvviso all'inizio di ogni livello: è capitato più di una volta che abbiamo abbassato al minimo il volume dell'altoparlante per poi rimetterla a un livello decente soltanto per non ascoltare quella voce.

OGGETTI DISPONIBILI

Particolare attenzione deve essere posta anche nell'ambiente in cui si opera. Le diverse gravità a cui si può andare incontro svolgono un ruolo essenziale nell'impostazione di una certa soluzione invece di un'altra.

COLONNE SONORE

I generi ricoperti sono molto variegati si va dal country alla new age, dal rock anni '60 al jazz anni '50; il loro successo è stato tale che la Sierra ha deciso di rendere disponibile gratuitamente alcune di queste piccole perle musicali in formato mp3 e wav.

Una strana simbiosi tra calcio e biliardo avviene in questo livello.

PCZ COMMENTO

A chi piace il genere e non ha mai giocato a un titolo di questa serie questo *Contraptions* piacerà sicuramente garantendo molte ore di gioco grazie all'enorme numero di livelli messi a disposizione (oltretutto questi sono in continuo aumento: al sito della *Sierra* sono disponibili molti enigmi creati da appassionati da tutto il mondo). La storia non cambia per chi ha già giocato a uno dei precedenti titoli anche se in effetti il tutto potrebbe sembrare una sorta di semplice "espansione". Comunque, abbiamo di fronte un gioco adatto a tutte le età: i bambini e gli adulti per una volta tanto possono divertirsi a complicare le cose semplici.

80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Come sempre, la serie EA-Sports sforna seguiti su seguiti: quando finirà questa invasione?

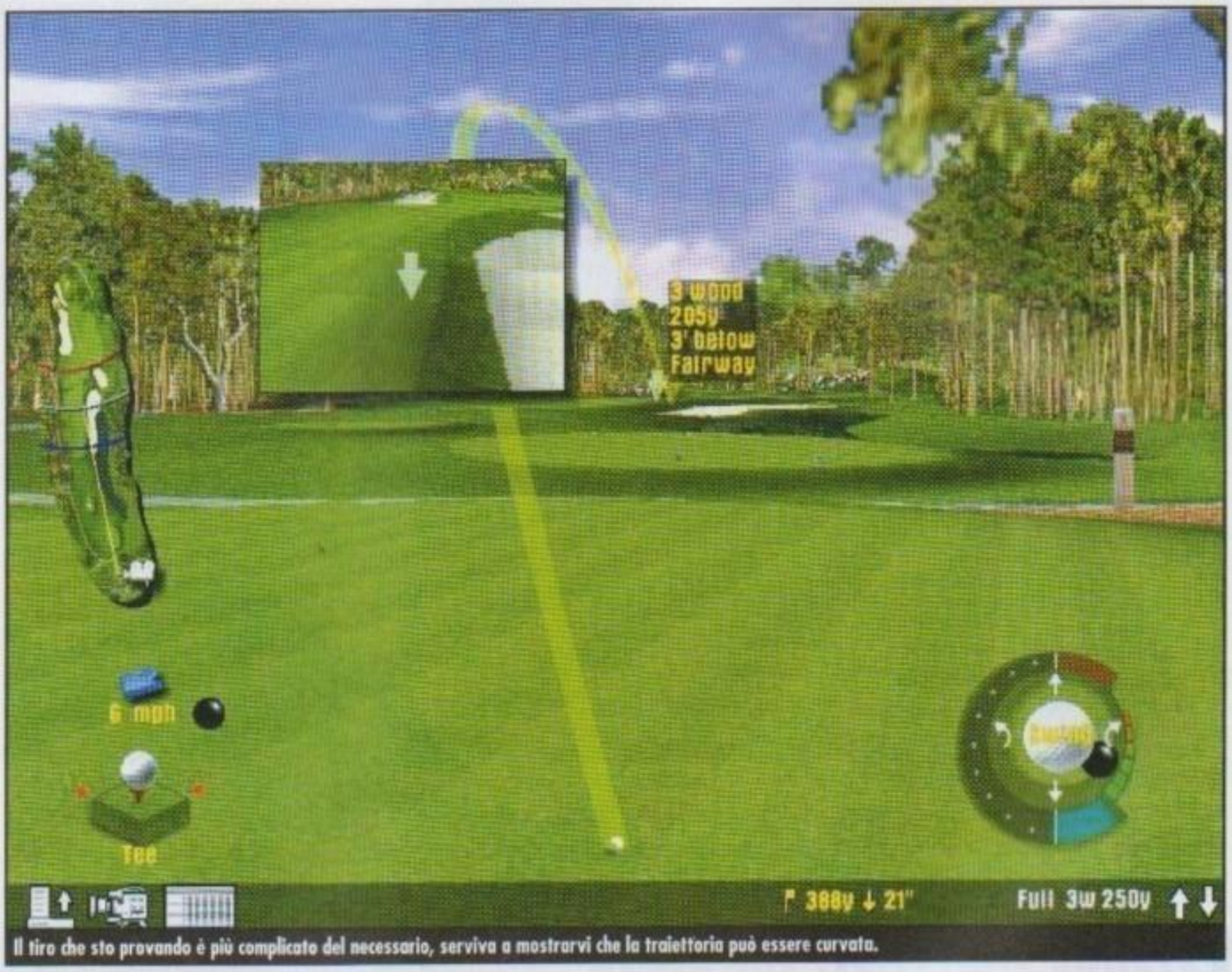
INFO

Genere: Sportivo Golf
Casa: EA Sports
Sviluppatore: Headgate Studios
Distributore: C.T.O.
Prezzo: N.D.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x/2000/ME
Processore: Pentium 450 Mhz
RAM: 32 Mb
Grafica: Accelerata 3D compatibile DirectX
CD-ROM: 8x

Per prima cosa vorrei chiedere scusa. Scusa per l'inizio vagamente polemico, chiaramente provocatorio e assolutamente ingeneroso. Tutto questo nei confronti di un titolo che, a conti fatti, compie il suo dovere fino in fondo (si può già anticiparlo, tanto so benissimo che avete sbirciato il voto prima ancora di cominciare a leggere la recensione...). Naturalmente, che voi abbiate già letto voto e box di commento (eeeh, la fretta...), oppure stiate solamente dando un'occhiata sfuggevole a questa recensione per passare il tempo (alla quarta-quinta rilettura di Pc-zeta ci sta anche questo...), il mio dovere non muta. Ecco allora che, inserito il CD nel lettore e installato il gioco (250 mega circa, salvataggi esclusi), mi appresto a narrarvi la storia di un viaggio. Alla scoperta di *Tiger Woods PGA Tour 2001*.



Il tiro che sto provando è più complicato del necessario, serviva a mostrarvi che la traiettoria può essere curvata.

Questa è la traiettoria che mi piace...

LADIES & GENTLEMEN, THE GAME BEGINS!

Partiamo con la presentazione: dopo un filmato nel classico stile EA (discreta compressione, mediocre il sonoro, De gustibus..., ecc.), arriviamo alla schermata iniziale, in cui ci vengono proposte le varie modalità di gioco. La prima cosa che possiamo vedere è che ci viene data la possibilità di costruire il nostro *alter ego* digitale: possiamo dunque decidere movenze, volto (si possono importare anche fotografie personali), impostazioni di gioco (se mantenere gli aiuti o no, che modalità di tiro predefinita scegliere, ecc...) e decidere le mazze che porteremo con noi.

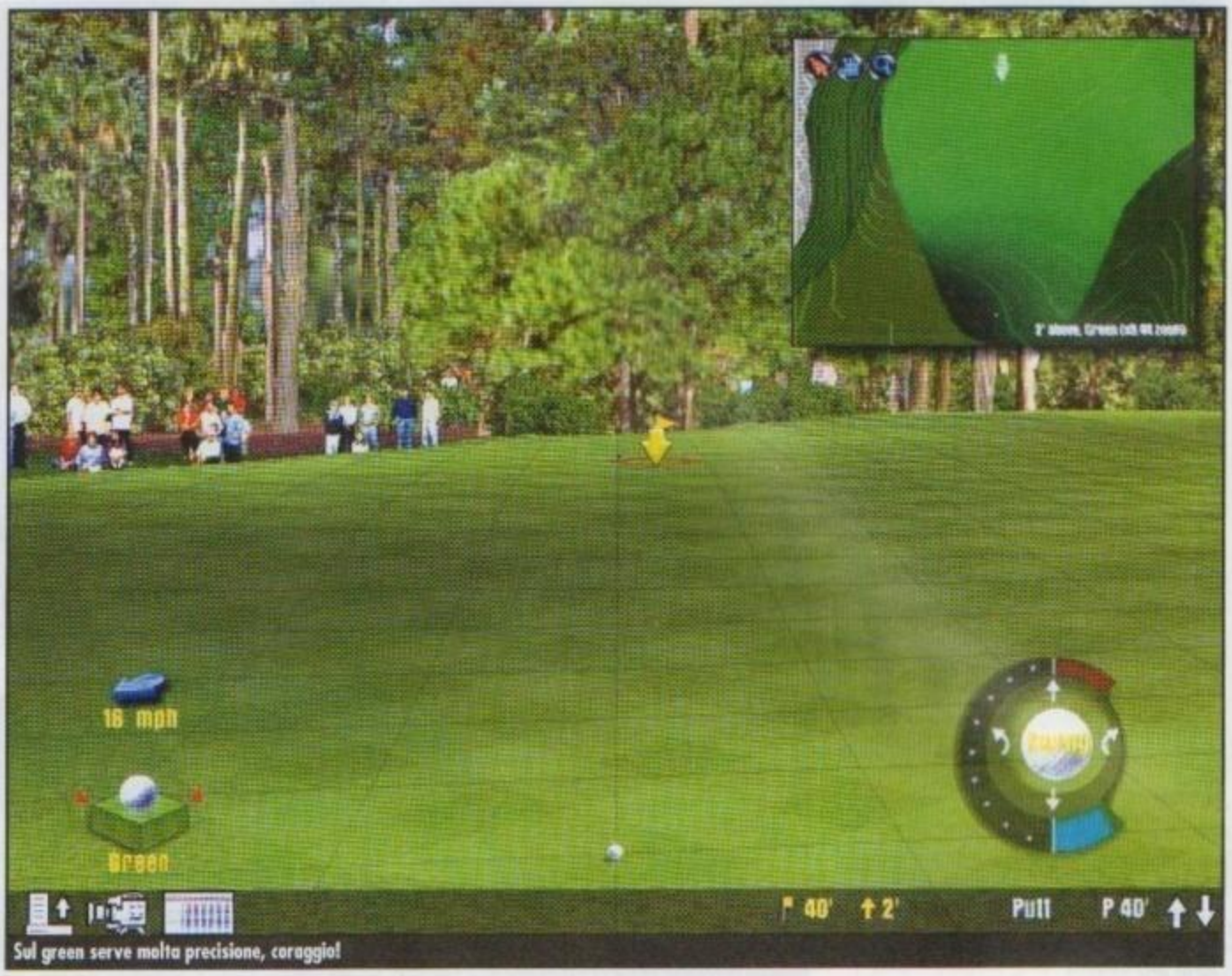
Fatto ciò possiamo scegliere di fare pratica con un percorso di prova, per saggiare la bontà delle nostre scelte e assimilare bene la gestione degli indicatori (e del metodo di controllo). Se la nostra esperienza è già formata, invece, possiamo testare la nostra bravura in un torneo, confrontandoci con gli avversari che il gioco ci mette di fronte. Le modalità di tournament sono molto varie: si parte da quello personalizzato e si arriva a quello multipercorso (novità inserita in questa release 2001), al torneo *Pga Tour* (ovviamente) o all'ambitissima *presidents cup*, ossia un torneo a squadre giocato fra varie nazioni extraeuropee contro gli statunitensi, negli anni non "Ryder Cup". Da tenere sott'occhio anche la possibilità, iscrivendosi al servizio di gioco online della EA, di giocare delle partite contro dei veri e propri "ghost player". In sostanza si tratta di rappresentazioni fedeli dei tornei del vero *PGA Tour*, trasposte nel gioco in tempo reale. Vi si può partecipare (lottando direttamente contro i professionisti), oppure guardarle, tramite il TV mode. A questo punto, dopo aver letto il manuale e tenendo bene a mente il significato di ogni indicatore, siamo finalmente pronti per cominciare la partita. La prima cosa che salta agli occhi è il sistema di tiro: diviso in due categorie (3-click o Pro swing) è identico a quello della vecchia versione. Ci posizioniamo sul punto di battuta, scegliamo la mazza che più ci sembra opportuna, controlliamo distanza, velocità del vento e superficie e infine tiriamo. Come già detto, le modalità di tiro sono due; la scelta dipende

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

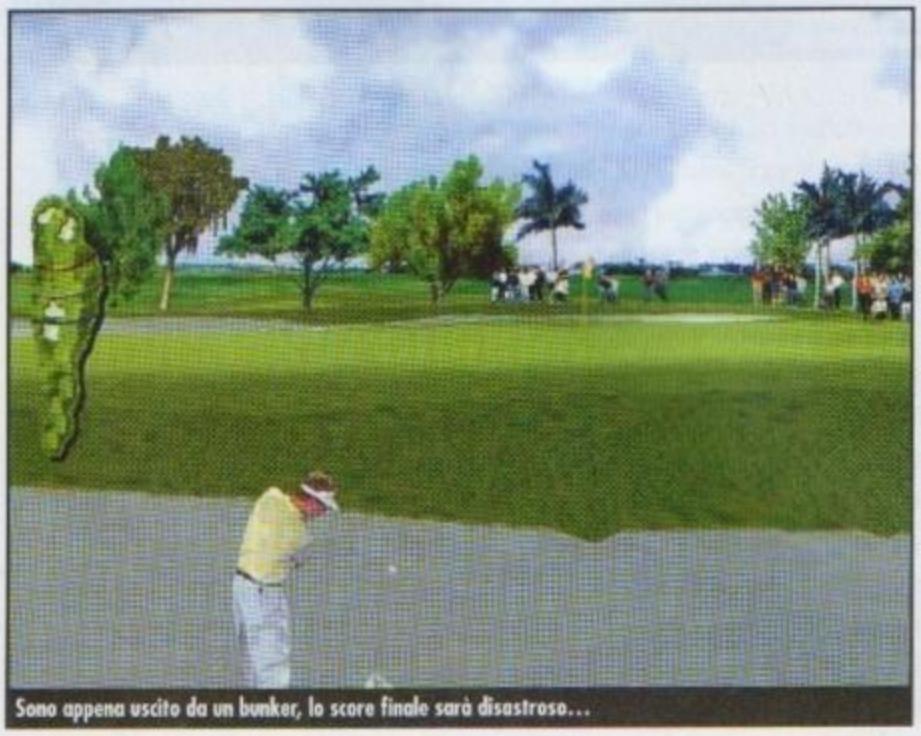
No, la foto in questione non è mia. Comunque siamo nella schermata di creazione players personalizzati...

Comprereste un'auto usata da quest'uomo? (ok, questa l'ho copiata...).



Sul green serve molta precisione, coraggio!

soprattutto dai gusti personali del giocatore. Il sistema "dei tre click" è molto legato alla bontà dei vostri riflessi; tutto ciò che si deve fare (dopo aver controllato un sacco di parametri, beninteso), è cliccare tre volte (mentre una barra si muove) per definire back swing, down swing e infine colpire la palla.
La seconda modalità, denominata *Pro swing* consiste nel muovere il mouse come fosse una mazza, sferrando il colpo con un movimento secco o prolungato, a seconda delle esigenze e della forza che vogliamo imprimere al colpo. Se siete arrivati a leggere fin qui, evidentemente siete degli appassionati; volete il completo controllo della pallina e delle caratteristiche ambientali per eseguire tiri veramente spettacolari. La EA ha gentilmente pensato a voi. Le modalità di gestione avanzata del tiro, infatti, permettono di gestire con accuratezza i rischi che vorrete correre e le (eventuali) emergenze di percorso (necessità di tenere il tiro basso, per esempio, di dare un maggiore *topspin* per contrastare il vento, ecc.). Dall'altro lato, gli indicatori presenti fanno bene il loro dovere, avvertendovi di tutto ciò che vi potrebbe interessare.
Ai livelli più elevati, gli avversari sono veramente tosti. La gestione degli errori è sufficientemente credibile, non vi capiterà mai che *Tiger Woods* in versione pro faccia degli errori veramente pacchiani (beh, quasi mai...); al limite può sbagliare l'approccio diretto al green, gestendo l'avvicinamento in maniera troppo prudente per non compromettere la media.
E' in quei casi che, se ne siete capaci, potrete e dovrete osare (ricordatevi che, alla fine, a vincere è uno solo...).


Sono appena uscito da un bunker, lo score finale sarà disastroso...

HOLE ON EIGHT! DOUBLE BOGEY!

Cosa dire di questo gioco dal punto di vista tecnico? Gli effetti grafici sono buoni: zoom improvvisi, inquadrature che vengono rovesciate, effetto "a volo d'uccello" per seguire le pallina dopo averla lanciata, nebbia, vento e replay finale per i colpi migliori; tutto allo scopo di aumentare la spettacolarità e la sensazione di "esserci" veramente, riuscendo nell'impresa.
Se sbagliate dei colpi scandalosamente facili il vostro alter ego si dispererà: altro esempio di accorgimento atto ad immergere lo spettatore nello scenario (costringendoci nel contempo a stare più attenti nello sprecare colpi); la faccia delusa del vostro personaggio (senza contare l'orrendo score) vi spingeranno senz'altro a pianificare tattiche di gioco migliori, creando di fatto il feeling giusto per la simulazione.
Il sonoro durante le fasi di gioco è principalmente composto dalla voce di un cronista che commenta (in inglese) le performance di ogni atleta e presenta il percorso all'inizio di ogni gara, commentandone le difficoltà. Qualità, attinenza e varietà del parlato mi sono sembrate ottime, specialmente nel commento ai tiri. La musica che si può ascoltare durante la navigazione tra i menù di configurazione è carina; forse un poco stancante (de gustibus, ecc.).
Piccola noterella finale per l'editor di scenari e percorsi offerto in bundle con il gioco: semplice e funzionale (con un'ottima libreria di oggetti preconfezionati da inserire), è un gradito extra per coloro che vogliono allargare a dismisura la longevità della simulazione.
Che computer bisogna comperare per godersi questo titolo? Il sistema minimo per giocare *PGA Tour 2001* è un *pentium 200 MMX* con 32 MB di memoria (266 se si vuole l'accelerazione 3D); consigliato un *Pentium III* a 450 Mhz con 128 MB di RAM.

Dario Zanchetta

PCZ COMMENTO

Ottimo gioco questo PGA, complesso al punto giusto e con un sacco di utili extra. Buoni grafica, sonoro e giocabilità, con un ottima scelta di competizioni e percorsi.
Semplice e funzionale l'editor di percorsi allegato.

85

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ITALY 2000: AEROPORTI D'ITALIA

Dopo un intenso periodo di beta test, ecco finalmente l'ultima creazione della Lago, una raccolta di tutti gli aeroporti d'Italia per sfruttare al massimo le caratteristiche di Flight Simulator e amplificarne il realismo... sarà vero?

INFO

Genere: Simulatori di volo
Casa: Lago
Sviluppatore: Lago
Distributore: Lago
Prezzo: L. 58.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98ME
Processore: Pentium III 450
RAM: 64 Mb
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: lettore 8X
Spazio su HD: N.D.

Adesso sto fermo mezz'ora e volgio vedere sescendono a picchiarmi!

La confezione invitante ci lascia ben sperare. Appena aperta notiamo che il Cd è accompagnato da diverso materiale cartaceo. Abbiamo una cartina con le principali rotte italiane per poter pianificare al meglio i nostri voli e un piccolo manuale che unisce le istruzioni di installazione alle cartine aeroportuali di avvicinamento principali di ogni aeroporto.

A PROVA DI SCIOCCO

L'installazione è semplicissima e intuitiva (a prova di sciocco, se ci sono riuscito io!); in un attimo seguendo le istruzioni mostrate via via sullo schermo ci troveremo catapultati in questo fantastico scenario. Una volta avviato il simulatore e posizionatici in uno dei tanti aeroporti disponibili, la prima cosa che ci colpirà è il dettaglio con cui questi sono stati realizzati: edifici, taxiway, aerei statici e dinamici ci accompagnano attraverso le varie visuali.
Hanno proprio ragione alla Lago: lo scenario è così accogliente che si ha la sensazione di essere proprio lì!

Ma sì! Uno scalo a Genova per pausa focaccia ci vuoleva proprio!

Già, facevo meglio a restare sotto le coperte con sto tempo

GLI AEROPORTI...

Tuttavia *I2k* non è un semplice aggiornamento del vecchio e glorioso *Italy 98*, bensì un vero e proprio rifacimento e restyling dello stesso. Tutti gli aeroporti sono stati ridisegnati cercando di mantenere la fedeltà al reale nel modo più assoluto e per questo nella sua realizzazione ci si è valsi al riscontro sia con immagini degli aeroporti reali, sia con varie carte Terminal della Jeppesen. Da una prima occhiata vediamo subito come siano stati curati soprattutto gli aeroporti "maggiori" come per esempio Malpensa, Fiumicino, Capodichino, per citarne alcuni. In ognuno di essi troviamo edifici con un elevatissimo dettaglio grafico, *apron* attrezzatissimi con navette e docking system, segnaletica a terra completa di tutte le indicazioni necessarie come i cartelli indicanti i raccordi e la direzione delle piste... insomma un lavoro mica da poco! Niente male nemmeno l'effetto notturno complessivo grazie anche allo sfruttamento delle potenzialità

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si lo so, sembra l'immagine finale di un film... che romanticone che sono...

E SE VOLESSI ANCHE I PAESAGGI?

Ebbene, secondo la Lago lo scenario default è bello a tal punto da non meritare modifiche. Ma se noi non la pensassimo così e volessimo comunque avere *Italy 2000*? Nessun problema!
Come alla Standa: prendi 2 al prezzo di 1!
Infatti su internet possiamo facilmente procurarci tutto quello che ci serve e senza pagare una lira! Le cose da scaricare sono appunto "solo" due: il Mesh Terrain per lo scenario italiano e alcune texture. Entrambi gli aggeggini li potete trovare su www.flightsim.com: cliccate su "Search Files" e nel campo ricerca digitate "Franco Baratti" per il Mesh (è l'autore, ovvio! Cosa avevate pensato? Non ho mica detto Vincenzo Beretta!) E quindi tra i vari files dell'autore scegliete quello che vi interessa. Mentre per le texture cercate "Lennart Arvidsson" (qualcuno potrà obiettiare che in tutto sono ben 80 megabyte da scaricare! Perché sento le mie orecchie fischiare? Non insultatemi da lì, come posso difendermi? ...e poi sono ingiurie ingiustificate perché sono divise in pacchettini piccoli piccoli!)

di *Flight Simulator 2000*. Quanto appena detto, però, non vi porti a sottovalutare gli scenari minori. Infatti se con *Italy 98* spesso ci si trovava di fronte raccordi inesistenti o piazzali "azzardati", questa volta non ci si lamenterà di certo: potremo infatti addirittura goderci una partita di tennis o se preferite (e lo spero tanto per voi...) contemplare un gran bel pezzo di ragazza a bordo piscina all'aeroporto Marina di Campo! (NdR, lo voglio! Dove si compra?). Da notare una cosa: la stessa Lago precisa che il pacchetto non copre le aree extra aeroportuali in quanto quelle di default di *FS2000*, a detta della software house, sono realistiche a sufficienza... noi ci permettiamo di dissentire. Ma non ci si può fare nemmeno niente...

TRAFFICO AEREO

La principale innovazione rispetto a *Italy 98* è data dal traffico aereo. Infatti anche volando off-line non saremo costretti ad annoiarci in aeroporti praticamente deserti o con pochi aerei statici ma saremo circondati da aerei in movimento sui piazzali, lungo le taxiway, in decollo o in atterraggio. Comunque è bene sottolineare che gli aerei statici non mancano proprio. Anzi! Ce ne sono pure troppi!
Interessante è anche la presenza delle navette dei passeggeri che vagano qua e là negli *apron* (e vi assicuro che non è simpatico investirne una!).
Con tutto questo movimento dovremo porre attenzione e prudenza nel corso dei nostri spostamenti per raggiungere o lasciare la pista di decollo/atterraggio (ma dopo tutto la mia leggiadria al parcheggio è leggendaria... ironicamente parlando, s'intende!).
Dovremo accertarci che la pista sia sgombra prima di transitarvi e dovremo addirittura mantenere una distanza di sicurezza in coda durante il rullaggio per non collidere con l'aereo che ci precede o essere danneggiati da questo! Insomma... c'è proprio da divertirsi!

O mannaggia... ci mancava solo il traffico oggi!

IL FRAME RATE...

Ma la domanda sorge spontanea: potrò ancora contare i fotogrammi visualizzati a monitor al secondo (come da tradizione) o dovrò passare a contarli al minuto?
Ecco... in effetti il programma è decisamente pesante e il *frame rate* certamente non ne esce incolume. Potete certo immaginare la situazione all'ora di punta a Fiumicino e Malpensa!
Ma la Lago ha pensato a tutto. Anche a questo, ci assicura. Grazie alla loro esclusiva tecnologia Active Scenery è possibile non far scendere il frame rate a livelli da suicidio di massa nella visualizzazione di oggetti dinamici.
Infatti per mezzo delle opzioni disponibili nel menù di *Italy 2000* all'interno di *Flight Simulator*, è possibile ridurre il traffico o addirittura rimuovere gli aerei statici parzialmente o totalmente.

TIRANDO LE SOMME...

Italy 2000 è un obbligo per gli amanti italiani del volo IFR.
Forse non troppo per gli amanti del VFR dato che non contiene nuove texture per il paesaggio circostante. Questi ultimi però non devono scoraggiarsi. Infatti, grazie alle risorse della grande Rete, è sempre possibile "completare" lo scenario con texture freeware e Mesh Terrain per il territorio italiano (Vedi PcZeta Gennaio 2001 e il box che dovreste trovare in queste pagine).

Francesco Gola

Ma che bellini! Non è che posso farci un giretto? No? Vabè...

Azz... mi sa che ho sbagliato strada!

PCZ COMMENTO

La Lago ha sfornato un bel add on, come sua tradizione. Certo, con Italy 2000, FS 2000 non sembrerà un gioco completamente nuovo, ma almeno avremo la soddisfazione di muoverci sugli areoporti di casa in modo più realistico. Il prodotto non è tuttavia esente da problemi. Per esempio non tutti gli aerei inseriti negli scenari sono stati messi nei corretti contesti, avendo trovato un 747 dove non avrebbe potuto atterrare un Cesna... ma nessuno è perfetto. In definitiva, un must have per appassionati di FS 2000.

75

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC CALCIO 2001

Secondo voi, cosa significa stupire?

INFO

Genere: Manageriale calcistico
Casa: Dinamic multimedia
Sviluppatore: Interno
Distributore: Dinamic Multimedia
Prezzo: L. 49.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x/2000
Processore: Pentium II 350MHz
RAM: 128 Mb
Grafica: accelerata 3D
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 350 Mb

Non so se ci credete, ma questo goal l'ho sbagliato.

Puntuale come il grappino dopo cena, come l'aperitivo prima e il prezzemolo durante, arriva anche quest'anno una delle serie manageriali-calcistiche più amate dal grande pubblico. Questa volta la casa spagnola Dinamic Multimedia ha pensato, per la sua creatura di maggior successo, tutta una serie di innovazioni concettuali e realizzative, volte alla creazione del più promettente sistema di gestione manageriale e arcade della storia: non ci credete? Ok, avete ragione, non è affatto vero. Partiamo da una definizione, *Stupire: v.tr. riempire di stupore, meravigliare, sorprendere*. Ringraziando il mio personalissimo dizionario, proviamo a mettere mano alla suddetta definizione per applicarla a un pratico contesto videoludico; innanzitutto cercando di inquadrare quali sconvolgenti innovazioni siano state apportate al giochillo in questione. Guardando la schermata iniziale, la prima cosa che viene in mente è "wow, che figo, bella grafica, bello stile, quantaroba!"; come di consueto, infatti, veniamo messi di fronte a una pletora di scelte possibili, tra cui le canoniche modalità "database" (ovvero le sezioni dedicate a dati, informazioni e curiosità varie riguardanti le squadre e i giocatori presenti in Italia). Esse, come sempre, sono ottime per soddisfare i veri maniaci di sport o, in alternativa, per rimpolpare la sapienza di coloro che coltivano una segreta speranza di partecipare a qualche telequiz a tema. Per tenerci in allenamento, pur non potendoci spedire a casa qualche presentatore dalla battuta facile, ci hanno preparato anche quest'anno un surrogato interno in grado di spararci domande a raffica e valutare le nostre conoscenze in materia. A dire il vero tale giochino, pur essendo abbastanza noioso, in quanto troppo semplicistico e mancante di qualsivoglia scopo e fine per il singolo giocatore, potrebbe diventare persino divertente se giocato in compagnia di circa 3-4 persone, quasi fosse un trivial puirsuit. A questo punto, esauriti i convenevoli, si entra nella vera ossatura di PC Calcio, con le modalità *euromanager, competizione virtuale* e *3D match online*.

... io sono quello che prende il primo goal dopo 58 secondi.

Questa è la mia tattica, ciccino, nevvero?

LA DURA LEGGE DEL FLOP...

Naturalmente, la prima modalità da me visionata è stata l'*Euromanager*, divenuta famosa negli anni per la puntuale e fedele rappresentazione visiva della partita. Essendo sempre stato un vero fan di PC Calcio (lo compro dalla sua prima uscita sul mercato italiano) soprattutto grazie a questa modalità, mi sono avvicinato a essa in modo particolarmente critico. C'è da dire, purtroppo, che le non molte innovazioni di questa sezione sono presenti soprattutto nel peggioramento dell'interfaccia (divenuta molto più carina da vedere a scapito di intuitività e praticità), senza particolari novità che ne giustifichino l'acquisto rispetto alle scorse versioni. Ci sono le solite opzioni e caratteristiche, tipiche di Pc Calcio già da molte release a questa parte, con i soliti allenamenti, la gestione tattica, il mercato trasferimenti, la sempre apprezzata possibilità di buttarsi nell'imprenditoria calcistica (costruendo e facendo fruttare la credibilità acquisita dalla vostra squadra in campionato) sfruttando il merchandising, ecc. Tutte cose (tranne il summenzionato merchandising, mutuato a suo tempo dal bel *Ultimate Soccer Manager*, in cui era realizzato senza dubbio meglio), presenti in qualsiasi manageriale calcistico abbia solcato i nostri monitor dall'avvento del Commodore 64 in poi. In realtà un paio di nuove cosette ci sarebbero, anche se estranee alla mera modalità di gioco: da una parte un maggior numero di squadre e campionati fra cui scegliere la propria compagine preferita (anche se manca la possibilità, nella modalità allenatore, di scegliere l'Udinese fra le squadre da cui partire, lacuna davvero terribile; cosa diranno i milioni di tifosi?!), dall'altra una migliore intelligenza dei giocatori

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco cosa succede a scoprirsi troppo, state attenti, mi raccomando!

sul campo, che si traduce in una maggiore credibilità delle partite e, quindi, in una più difficile lettura delle giuste mosse tattiche per risollevare la squadra (con conseguente miglioramento della complessità generale del titolo, il che non è mai male…). Urge però una piccola digressione: la polivalenza di Pc calcio, insieme al prezzo contenuto e all'inserimento del plurimenzionato database di nomi e statistiche, sono da sempre i cavalli di battaglia di questa saga; l'altra faccia della medaglia è che, come spesso accade, l'inserimento di più modalità di gioco e vari extra diventa una comoda scusa per non approfondirne alcuna, limitandosi ad accennare e copiare i topici più diffusi nei giochi della categoria senza eccellere e senza riuscire a sfidare i colossi della categoria. Menzione anche per la pessima idea di dividere le sezioni allenatore e manager, costringendo coloro che vogliono cambiare squadra al variare della propria reputazione ad avventurarsi nella modalità allenatore, senza tutte le possibilità di gestione dei servizi e del merchandising che, pur se irreali nella pratica, tanto bene avrebbero fatto al divertimento del titolo (unica nota veramente positiva del gioco a parte la visualizzazione grafica).

THE BECKHAM'S PITCH PROJECT

E' forse meglio, quindi, per coloro che non siano interessati all'argomento manageriale, passare direttamente alla sezione arcade, (ovvero competizione virtuale) lasciando al box comparativo che dovreste trovare su queste pagine il compito di svolgere un analisi un pochino più puntigliosa su quel che riguarda il confronto infuocato fra *Pc Calcio* e *Scudetto 00/01* (attuale vertice delle simulazioni manageriali su PC). D'altronde anche qui non è che ci sia poi molto da dire; la parte arcade è quella che ha ricevuto gli sforzi maggiori, e si vede. Migliorata la grafica, il comportamento della propria squadra e di quelle avversarie, si ha una sensazione di maggiore controllo e giocabilità rispetto alla versione precedente, pur restando nell'ambito del "giochino" di calcio. Come scrissi a suo tempo per la recensione di P. L. Stars della EA, questo gioco "non è fifa, e nemmeno ne ha la pretesa"; ha le sue animazioncine carine, si lascia giocare ma, se volete questo titolo semplicemente per fare delle partite a calcio, vi consiglio semplicemente di comperare Fifa 2001. Costa molto di più ma vale tutta la differenza, non avendo infatti alcun senso un box apposito dedicato al confronto fra questi due giochi.

Se invece volete comperare Pc Calcio lo stesso (anche in virtù dell'ottimo prezzo) sappiate che questa simulazione è un discreto bonus, si lascia giocare, e potrebbe persino piacervi, forse. Detto questo credo che sia venuto il momento di passare alla vera e propria novità di questa release, il 3D match online. Allora, andando alla schermata principale e cliccando sull'apposito bottone veniamo spediti nel dominio della ret… ma… dove sarebbe la possibilità di connettersi a internet per giocare? Perché c'è solo la misera possibilità di connettere una rete locale via ethernet? Torniamo al cappello introduttivo. Stupire, appunto, fare ciò che nessuno si sarebbe aspettato, per esempio far uscire un prodotto evidentemente incompleto. Ok, mi sento meravigliato e sorpreso, ma non lo trovo positivo; d'altronde ognuno sceglie di colpire la massa come vuole, io mi limito a consigliarvi di aspettare l'arrivo di una patch che risolva il problema, magari su qualche futuro CD allegato alla nostra rivista (mai mettere limiti alla provvidenza).

PC-CALCIO	SCUDETTO
RAPPRESENTAZIONE PARTITA	
Pc Calcio mostra una rappresentazione 3D della partita vera e propria, permettendo al manager di vedere con i propri occhi come sfruttare al meglio giocatori e tattiche. Per contro questa modalità porta via un sacco di tempo e può essere di difficile interpretazione.	Scudetto ci offre una versione "radiocronaca" della partita, senz'altro meno precisa di quella "visiva" offerta dal rivale; a questo supplisce soprattutto con una gran quantità di statistiche aggiornate in tempo reale (voti giocatori, classifica, partite altrui, ecc.).
GESTIONE GIOCATORI	
In Pc Calcio i giocatori sono dei "robot" definiti da una serie di statistiche e da una media finale spesso fuorviante (tiene conto anche di stato di forma e morale), senza lo straccio di una vera e propria personalità.	Giocatori con una propria personalità, che possono litigare con l'allenatore o il presidente, pretendere un contratto adeguato o sentirsi fuori posto se lontano dal proprio paese, decine di caratteristiche visibili e nascoste, oltre alla media voto che dà un idea precisa delle possibilità del giocatore.
RAPPORTI CON DIRIGENTI E TIFOSI	
Un voto che definisce la fiducia che la gente e i capi hanno verso di voi in maniera sufficientemente precisa. Per contro non ci sono possibilità di maggiore interazione con loro. Carina la possibilità di fare delle dichiarazioni in conferenza stampa, anche se mi è sembrato un semplice palliativo, poco coinvolgente.	Possibilità di effettiva interazione con i propri dirigenti per richieste di investimenti o di tempo. I rapporti con la stampa e i giocatori influenzano in buona maniera i vostri rapporti con le controparti societarie e con i tifosi. Carina la possibilità di reclamare contro l'arbitro.
REALISMO TECNICO-TATTICO	
Semplicemente, i giocatori fanno ciò che ci si aspetta debbano fare, e potete pure controllarli dal vivo.	Ogni cambiamento che effettuate nella tattica porta a precise conseguenze, intuibili secondo logica, si sente però la mancanza di un controllo più diretto.
GESTIONE AFFARI	
Possibilità di gestione diretta del patrimonio da parte del manager, anche per ciò che riguarda ampliamento o miglioramento dello stadio e costruzione di nuove strutture. Gestione sufficientemente precisa del merchandising. Quanto appena detto vale solo nel caso in cui non vogliate mai cambiare squadra (modo manager, appunto), pessima scelta che penalizza l'intera sezione.	L'allenatore fa l'allenatore, non decide in prima persona le scelte economiche della società (a parte la compravendita giocatori) ma le subisce, al limite chiedendo al presidente più soldi o uno stadio più ampio. Meno divertente ma molto più realistico.
GESTIONE SQUADRA	
Appena sufficiente la gestione degli allenamenti e buono il metodo di ricerca acquisti.	Possibilità di allenare i giocatori con una cura e particolarità mai viste prima, improponibile il confronto. Metodo di ricerca pressoché perfetto.

Per quel che riguarda la configurazione hardware, con il mio Celeron 700 non ho avuto problemi, con un Celeron 450 neppure, ritengo che qualsiasi Pentium 2 riesca a farlo girare decentemente (magari limando leggermente sui dettagli).
Salute a tutti e alla prossima.

Dario Zanchetta

Allora, io sono quello con l'aspetto fulgido e lo sguardo fiero…

PCZ COMMENTO

Pc Calcio 2001 è un ibrido, non riesce a eccellere né sul fronte manageriale (perdendo nettamente la sfida con Scudetto) né sul fronte arcade (venendo dilaniato da Fifa) e neppure su quello database (vedetevi il sito del fantacalcio, non sarà altrettanto completo ma è molto divertente…). E' però un discreto ibrido, riuscendo a miscelare i propri elementi in maniera sapiente e, soprattutto, divertente. Se a questo aggiungiamo che costa assai poco, non posso che consigliarvelo, nonostante alcuni brutti difetti.

78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TYPING OF THE DEAD

Attento, arrivano... sono zombi, mostri, morti viventi, vampiri assatanati... Presto! Presto, fai qualcosa, prendi la tastiera e digita!

INFO

Genere: Avventura
Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: Sega
Distributore: Leader
Prezzo: N.D.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x/2000
Processore: Pentium II a 233 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: 8 Mb, directX
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 800 Mb

Prendi la tastiera e digita?! Ma come? Non sono più di moda le pallottole d'argento? E i paletti di legno? ...e le cipolle?
Ebbene, il titolo del gioco avrebbe dovuto insospettirvi: l'ultimo grido in fatto di esorcismo contro i demoni pare infatti essere composto da tastiera e dattilografia a mitraglia! Cosa significa tutto ciò? Che in pratica ci troviamo di fronte a un titolo che se non trova l'originalità né nella trama, né nella periferica di controllo, di sicuro riesce tuttavia a miscelare entrambi gli elementi in un mix intrigante, profondamente horror e, in ultima analisi, molto divertente.
In sostanza è un *remake*. La trama è identica al precedente *House of the Dead*, un viaggio d'incubo predeterminato che parte dalle cupe atmosfere di una cittadina gotica (in realtà non è altro che Venezia), e che ci conduce, mostro dopo mostro, al demone finale che infesta la classica casa del male.
La particolarità è che al posto delle pistole con le quali asportavamo brandelli di materiale "morto" ai vari zombi, sul nostro *PC* useremo la tastiera! E vi assicuro che non è affatto facile come sembra! Proprio nella difficoltà di premere il giusto tasto nel giusto istante risiede il divertimento di questo titolo.
Ogni avversario che si avventerà su noi, o sui malcapitati che dovremo cercare di difendere, porta ben visibile avanti a sé una sigla o una serie di parole che con l'avanzare dell'avventura si faranno sempre più complesse e che digitate correttamente finiranno lo zombi in fin di vita (che velata ironia!). Il programma non vi pone in balia di scheletrici e viscidi figuri

Ecco alla fine della partita la "pagella"... proprio un gioco didattico!

senza adeguata preparazione. Per chi vorrà seguirlo è disponibile un ottimo tutoriale sull'uso della tastiera. Il corso si divide in varie lezioni e illustra efficaci tecniche per velocizzare la battitura senza sbagliare un colpo! Insomma, vi verrà spiegato nei minimi dettagli come diventare delle perfette e distinte segretarie dattilografe esorciste! E vi servirà per sconfiggere i mostri dei livelli superiori! Devo essere sincero: non conoscevo molte di queste tecniche, essendo un autodidatta, ma dopo averle imparate non c'è stato zombi che ha potuto resistermi!
Tuttavia il gioco è veramente difficile. La potenza dei mostri dei livelli avanzati è esplicitata dalla necessità di dover digitare svariate volte frasi lunghe e complesse per poterli vedere cadere al suolo scuotendo il paesaggio. E non stanca di certo affrontare nuovamente la fatica del percorso da dattilografo assassino, in quanto la difficoltà è molto ben calibrabile. Anzi, a fine partita appaiono le statistiche sul nostro stile di "combattimento" a tasti. Quanto siamo stati veloci, precisi o più probabilmente lenti di riflessi... e che soddisfazione vedere incrementare i propri punteggi e sapere che stiamo migliorando grazie a un gioco! Certo non sono solo gioie. Intanto è esclusivamente in inglese, e inoltre la non perfetta conversione del titolo da *Console* a

Con queste tre paroline magiche (e molte altre...), sbatacchieremo al suolo questo furfante anabolizzato!

PC provoca difetti di visualizzazione di alcuni caratteri resi così illeggibili, con grande soddisfazione del mostro di turno e dei suoi artigli affilati sulla nostra morbida gola... anche se questo è un dettaglio non da poco in un titolo che dovrebbe fare della leggibilità limpida e cristallina il suo punto di forza (come faccio a uccidere quel demone se non mi riesce di leggere la "parolina magica"?), è l'unico serio problema che abbiamo rilevato.
Consideriamo però la natura dei nostri PC: nel titolo originale si poteva giocare in coppia, aiutandosi a vicenda... e ora vi sfido a montare due tastiere al vostro computer! Noi non ci siamo riusciti (*un nostro amico però è riuscito a bruciare una motherboard cercando di montarci due mouse, N.d.R.*).
Cosa penso? Che ho finalmente tra le mani un gioco che mi piacerebbe far giocare a mio figlio (se mai ne avrò!). Sì perché *Typing of the Dead*, con l'espediente di divertire, insegna l'uso della tastiera, insegna la precisione nel digitare per essere più letali, ad acuire i riflessi come d'obbligo per ciascun *Coin Op* che si rispetti, e a non guardare la tastiera per gustarsi le scene Horror che si susseguono sul nostro monitor. E dopo averci giocato un bel po', realizzo, scrivendo questo pezzo, di essere migliorato non poco in dattilografia!

Carlo Rizzante

Non sottovalutare il nemico, baby... e non sottovalutare la potenza del Dreamcast sulle mie spalle, alimentato da una superpila!

Il mostro finale, colui che ci ha disturbato ridestando i morti dalle tombe, in posa plastica e sprizzante euforica energia negativa. Facda cheese...

PCZ COMMENTO

L'idea non sarà genuinamente originale, riciclando sia la trama sia l'uso della tastiera per avanzare nel corso dell'avventura, ma dall'unione dei vari elementi è piacevole e intrigante. Inoltre abbiamo l'avventatezza di definire *Typing of the Dead* istruttivo! Siamo realisti, non sono certo i temi dell'horror a spaventare i supergiovani d'oggi. Un grave difetto di visualizzazione di alcuni caratteri ne abbassa drasticamente il punteggio di valutazione, anche perché siamo alquanto scettici dell'eventualità di una apposita patch risolutrice. In caso di smentita alzate pure la valutazione di dieci punti. Ma d'altra parte, quale altro titolo ludico vi permette di uccidere uno zombi con le vostre sole mani?

71

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HELLBOY

Un diavolo senza corna che investiga nell'ambito del paranormale: conflitto di interessi? Può darsi...

INFO

Genere: Arcade adventure
Casa: Cryo Interactive
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII a 366 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: Scheda acceleratrice 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 400 Mb

Hellboy nasce innanzitutto come protagonista di una serie a fumetti ideata dal valido *Mike Mignola* e solo adesso si è deciso ad apparire sui nostri monitor, protagonista di un'avventura che ricalca come struttura di gioco la serie di *Resident Evil*.

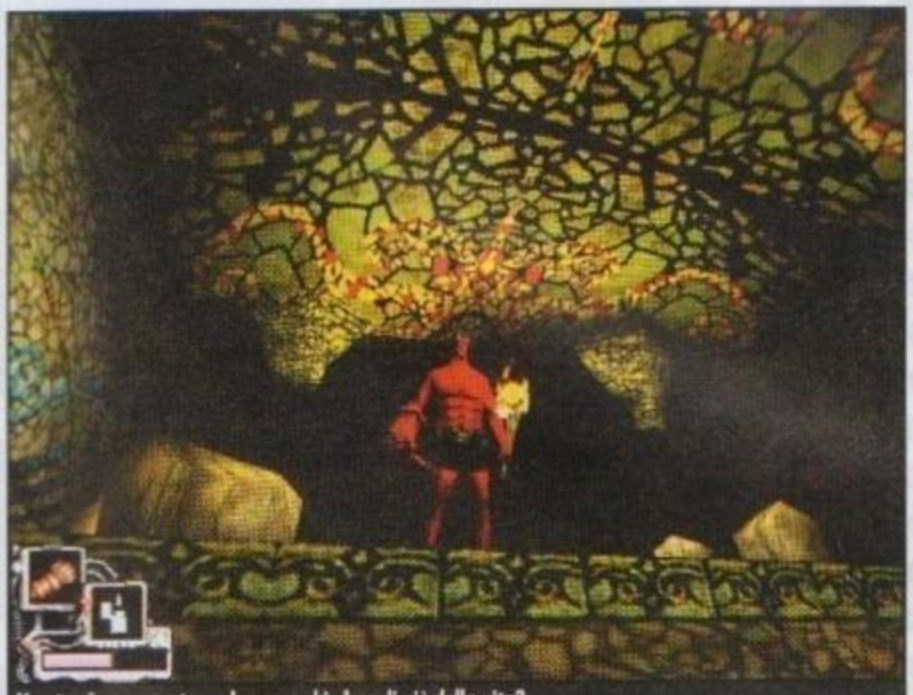
Il personaggio a vederlo è ben curioso: un diavolo senza corna ma dotato di coda e di un pugno di pietra durissima capace di frantumare tutto. Evocato inizialmente dai nazisti per loschi scopi (l'interesse di Hitler per l'occulto è cosa nota), il "buon" diavolo Hellboy si è poi unito a un gruppo dei servizi segreti britannici che si occupano di indagini che gravitano intorno al mondo del paranormale. *I Mastini Della Guerra*, questo il sottotitolo del gioco, ci vedrà alle prese con un compito mica da ridere: ogni 666 anni la Terra e l'Inferno si avvicinano e naturalmente è proprio questo momento che il malvagio di turno vuole sfruttare per aprire le porte degli inferi e scatenare l'apocalisse. Le nostre indagini ci porteranno a indagare nei pressi di un manicomio che durante il medio evo svolgeva la più consona funzione di monastero. La sceneggiatura e la storia che fanno da sfondo al gioco sono state curate da Mignola in persona e, grazie anche alle atmosfere goticheggianti tipiche del fumetto originale, Hellboy riesce a essere abbastanza coinvolgente. La serie originale mescola con sapienza toni cupi a momenti di ironia velata che si ritrovano anche in questo gioco, peccato però che il doppiaggio in italiano non particolarmente ispirato riesca a rovinare in più di un occasione i dialoghi, il protagonista soprattutto si ritrova con una voce che lo rappresenta molto poco.

MINESTRA DI ZOLFO

Nelle allegre scampagnate tra tombe e celle imbottite ci si ritrova a seguire uno schema di gioco ormai abbastanza comune: di titoli a sfondo "horror-soprannaturale" se ne son visti parecchi e, a prescindere dalla serie *Capcom* ambientata nella turbolenta *Racoon City*, in questi mesi abbiamo avuto anche a disposizione i vari capitoli di *Blair Witch Project*. Giocando a Hellboy quindi ci si sente un po' a casa e un po' la struttura familiarissima fa assomigliare le partite a un matrimonio fondato sulle piccole routine quotidiane: prendi la chiave, inseriscila nella serratura, usa lo spartito sull'organo, raccogli il medipack, separa all'abominio di turno, sposta le casse, ruota le statue, infila il pollo nel forno e via dicendo...

Divertenti alcune chicche che ricordano l'ironia del fumetto e il tipico sarcasmo del diavolo in brachette.

Gli scontri con i nemici, poco numerosi e spesso evitabili, sono oltretutto tarati da un sistema di collisione con gli avversari assolutamente pessimo che si trasforma in un qualcosa di totalmente inutile quando si cerca di usare la pistola: il novanta per cento dei colpi va a vuoto e non se ne comprende il perché, un bug mica da ridere.


Una torcia e una catacomba: cosa chiedere di più dalla vita?

SGUARDI MEFISTOFELICI

Arrivando alla classica descrizione "estetica" c'è da dire che la grafica di Hellboy possiede alti e bassi. Gli scenari riescono a calare il giocatore nella giusta atmosfera tipica del fumetto e le texture, sebbene non molto "ricche", risultano più che funzionali, non sempre però è così.

Alcune locazioni sono scialbe e poco ispirate e le animazioni lasciano quasi sempre a desiderare: non chiediamo certo che ogni gioco sfrutti il motion capture ma vedere dei ciocchi di mogano che saltellano in giro e pretendere che siano dei feroci molossi infernali ha un che di perverso. Il reparto audio mescola degli effetti sonori anonimi a delle musiche di accompagnamento senz'anima.

Per concludere c'è da segnalare che il livello di difficoltà è tarato piuttosto verso il basso, rendendo quindi l'esperienza offerta da Hellboy un qualcosa di più simile a una scampagnata fuori porta che non al preludio dell'apocalisse.

Ugo Laviano

PC Z COMMENTO

Hellboy è un titolo che fa del discreto la sua fede. L'atmosfera c'è ma l'originalità è data per dispersa. Alcune ambientazioni sono ispirate, altre da dimenticare. Gli scontri sfiorano spesso il ridicolo ma alla fine si vuol pur sempre sapere come procede la storia. Agli appassionati del fumetto potrebbe non dispiacere, per tutti gli altri si tratta di un titolo che non brilla in nulla, un crimine vista l'agguerrita concorrenza. Un peccato perché il personaggio originale meritava sicuramente qualcosa di più. Per rimanere in tema, se volete potete aggiungere un sei accanto al voto.

66

Ops! Ho appena steso un monaco forse è il caso di suonare il requiem su quell'organo!

Questo mostro infernale una volta colpito stilla cubetti rossi, curioso...

Con un demenziale cappello cinese mi appresto a porre un termine alla vita di questi derelitti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZETA BORSINO

Parecchi cambiamenti questo mese nel nostro borsino, grazie alla vagonata di giochi di ottima qualità arrivata a cavallo del nuovo anno. Se alcuni (come *Colin 2*) sono "solo" miglioramenti di capolavori già esistenti, altri (come *Project I.G.I.* mostrano che è possibile portare ventate di aria fresca nel nostro ambiente, se non altro utilizzando in modo nuovo formule di gioco già sperimentate. Va notato come una società "non specializzata" come la Microsoft abbia saputo piazzare ben tre giochi nella categoria "simulatori di volo", che un tempo dominava solo con il classico *Flight Simulator* - segno di un impegno degno di lode ma anche di una generalizzata crisi dei concorrenti.

GIOCHI SPORTIVI

NHL 2000 Electronic Arts

Electronic Arts non si smentisce: *NHL* rappresenta forse la miglior saga sportiva che abbia mai visto la luce sui nostri PC. Accuratezza realizzativa e grande divertimento: queste le caratteristiche principali che fanno di *NHL 2000* un titolo da consigliare anche a chi vive in una capanna a cavallo della linea dell'equatore

Championship Manager 99/00 Eidos

I fratelli Collyer all'ennesima potenza. Ci sono titoli che si possono consigliare agli appassionati del genere senza timore di ricevere minacce di morte: CM99/00 è uno di questi, perfettamente adatto a un popolo che fa del Fantacalcio una ragione di vita (non dimentichiamo che questa è una rivista dello Studio Vit!!!)

Total Soccer 2000 Iridion

E' una lacrima quella che vediamo solcare i vostri pallidi visini? Ebbene si, è la lacrima della nostalgia. Nostalgia dei bei tempi di *Kick Off*, quando i gol si segnavano solo per l'effettiva abilità del giocatore. Bene, non disperate: a un prezzo di realizzo potrete oggi portarvi a casa una copia di *Total Soccer* ed essere felici!

NBA Live 2000 Electronic Arts

Non al livello di eccellenza che caratterizza i titoli dedicati all'Hockey su ghiaccio, ma nemmeno mediocre nell'impostazione come i giochi di calcio per PC. *NBA Live 2000* è un ottimo titolo cestistico, dotato di tutto quanto può mandare il sollucchero gli appassionati della lega professionistica d'oltreoceano.

Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 3DO

Questo titolo firmato 3DO si conferma senza ombra di dubbio come la migliore simulazione sportiva di baseball presente sul mercato, grazie a un'eccellente giocabilità, a una grafica di ottimo livello e a una pletora di statistiche e opzioni che accontenteranno anche i fan più esigenti. Consigliato agli amanti del baseball o a chi cerca un titolo sportivo di ottima fattura.

GIOCHI DI RUOLO

Ultima Online Origin

Un' esperienza più unica che rara. Un gioco di ruolo che permette di giocare online con altre persone sparse in tutto il mondo. Coinvolgimento ai massimi livelli per un titolo rivoluzionario e ambiziosissimo. Geniale il sistema delle skill che salgono unicamente se vengono applicate.

Ultima VII Origin

Nonostante gli anni, rimane il re incontrastato dei giochi di ruolo in singolo. La sua sempiterna fortuna è merito della trama complessa e curata, della longevità immensa e soprattutto della incredibile libertà che lascia al giocatore. Le lande di Britannia sono immense e le due espansioni uscite in seguito lo hanno reso immortale.

Planescape: Torment Interplay

Un'ambientazione curiosa e originale, una trama robusta e un'ottima caratterizzazione dei personaggi cui si aggiungono una grafica d'effetto e delle musiche coinvolgenti, servono a far entrare questo titolo nell'Olimpo del genere. Non è rivoluzionario come *UO*, né libero come *Ultima VII*, ma è comunque un grande gioco.

Icewind Dale Interplay

Il "due" dell'"uno-due" giocodiruolistico della Interplay. Utilizzando una volta di più il motore di *Baldur's Gate* e il sistema di gioco di *AD&D* gli sviluppatori della Black Isle Studios hanno confezionato un'avventura tutta azione ambientata nelle desolate regioni settentrionali dei Reami Dimenticati. Trama avvincente e combattimenti incredibilmente frenetici!

Diablo 2 Blizzard

OK, i server della Blizzard hanno fatto impazzire i giocatori di mezzo mondo, la giocabilità è un po' troppo uguale a quella del primo titolo e la risoluzione limitata fa pensare a un titolo del 1996. Queste pecche non tolgono a *Diablo 2* la definizione di "droga pura!". Un ibrido tra GdR e picchiaduro dall'ambientazione tetra ma assolutamente irresistibile.

GIOCHI STRATEGICI

Homeworld Sierra

Il capolavoro assoluto, ad oggi, per il genere degli strategici in tempo reale: l'uso del 3D in questo gioco non è finalmente una forzatura, ma espande enormemente divertimento e giocabilità. Grafica e sonoro spettacolari e una storia epica, coronano un titolo che non può mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di tale nome.

Sudden Strike CDV

Questo RTS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale non avrà il realismo di *Combat Mission* o lo spessore di *Age of Kings*, ma sopperisce offrendo tonellate di puro divertimento. Grafica spettacolare, decine di mezzi di tre nazioni (Stati Uniti, Germania e Russia) e una giocabilità frenetica e immediata. Unico punto debole, un multiplayer poco ispirato.

Dogs of War Take 2 Interactive

Dogs of War è uno strategico in tempo reale 3D dell'ultima generazione, ma soprattutto è un titolo dannatamente divertente, dotato di una realizzazione tecnica di altissimo livello e di un ottimo spessore complessivo. Alla pianificazione tattica si accostano in questo gioco fasi simili agli sparatutto 3D, quando ci si pone al comando di una singola unità sul campo di gioco.

Shogun: Total War Electronic Arts

Difficile. Ma maledettamente coinvolgente. La terra del Sol Levante è divisa in sette fazioni (e non sono produttori di console!). Il giocatore dovrà gestire la campagna di conquista in ogni aspetto e i movimenti delle truppe su una mappa che riproduce il Giappone. Intelligentemente divise la gestione (con un sistema a turni) e quella di battaglia (in tempo reale) per trarre il massimo da ogni situazione.

Ground Control Sierra

Grafica eccezionale, grande giocabilità, profondità strategica. Un gioco consigliato senza remore, questo, dotato di una ricchezza e di idee che scuotono un pochino il piattume che contraddistingue il genere degli strategici in tempo reale. Niente Fog of War, niente risorse da accumulare. Solo strategia e azione allo stato puro. Interessante anche dal punto di vista multigiocatore.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI SPARATUTTO

Quake III Arena id Software

Il fenomeno del momento. Il terzo di una serie che ha cambiato il modo di concepire il videogioco, si presenta con un motore grafico di grande impatto, una straordinaria e frenetica giocabilità e un'architettura tutta dedicata al gioco in rete. Imperdibile.

Half-Life Valve

Considerato uno dei più bei giochi di sempre, *Half-Life* ha dato profondità e atmosfera al genere degli shooter in prima persona grazie a un'efficace trama avvincente. Di sicuro una delle esperienze di gioco più immersive ed emozionanti degli ultimi tempi.

Messiah Shiny

L'angioletto Bob rappresenta forse la migliore idea di quest'anno nel campo degli sparatutto. Graficamente ottimo, *Messiah* punta tutto sull'incredibile varietà di azioni possibili, mettendo il giocatore di fronte a problemi che possono essere risolti moltissime maniere diverse.

Project I.G.I. Eidos

Cosa succede se si incrocia *Thief* con un romanzo di Tom Clancy? Uno dei giochi più avvincenti degli ultimi anni, ecco cosa! Lo *stealth game* della Eidos riproduce tutta la tensione che deve sopportare un vero agente segreto in missione, evitando irrealismi alla *Soldier of Fortune*. Forse la migliore incarnazione PC dello spirito di *Mission Impossible!*

Voyager: Elite Force Raven

Il titolo che ha spezzato la "maledizione di *Star Trek*", secondo la quale un gioco ispirato alla saga televisiva ha ben poche probabilità di distinguersi. *Elite Force* utilizza al meglio il motore di *Quake 3* per immergere il giocatore nell'universo della più recente serie di *ST*. La ricostruzione maniacale dei "set" del telefilm farà la gioia dei fan, ma la giocabilità assoluta coinvolgerà chiunque.

GIOCHI GESTIONALI

Grand Prix World Microprose

Grand Prix World è un bel gioco, ovviamente non per tutti data l'estrema settorialità del genere cui appartiene: se siete appassionati di Formula 1 e di manageriali è un acquisto assolutamente obbligato, ma va ricordato che la licenza implementata è quella della stagione 1998 e che nel complesso la longevità non è ai massimi livelli.

The Sims Electronic Arts

Dopo anni passati a costruire Sim-città, la Maxis ci affida le cure dei Sim-cittadini: un'esperienza di gioco in cui non si rischia solo il massimo coinvolgimento, ma l'immedesimazione totale. Lavorare, arredare, cucinare, riposare, innamorarsi: tutto diventa gioco che simula la realtà. Un capolavoro secondo la miglior tradizione Maxis.

Theme Park World Bullfrog

Una grafica 3D semplice ma colorata, una bella atmosfera, per un gioco forse non coinvolgente al punto giusto. L'idea di base già sfruttata, ma comunque attraente ha consentito alla Bullfrog di creare un titolo sicuramente giocabile e di facile approccio.

Street Wars: Constructor Underworld Studio 3

Una simulazione gestionale sicuramente degna di nota. Gli sviluppatori sono riusciti a trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e gratificazione. Un'ottima atmosfera che si fonde con una trama intrigante e dei personaggi ben caratterizzati. Un must per gli appassionati del genere

Rollercoaster Tycoon Microprose

Mettere in piedi un parco dei divertimenti può non essere un'impresa facile, ma sicuramente può offrire gran divertimento. La creatura di Chris Sawyer è colorata, difficile e intrigante al punto giusto. Un must per gli amanti del genere.

GIOCHI DI GUIDA

Rollcage Stage 2 Psygnosis

Il secondo episodio della serie *Rollcage* porta a compimento il progetto che in nuce s'intravedeva già nel primo divertente capitolo. La giocabilità è la stessa e si attesta ai massimi livelli, la grafica, se possibile è ancor più colorata e ipnotica, ma la parte del leone è costituita dalle innumerevoli modalità che rendono *RS2* un labirinto infinito di divertimento.

Need for Speed: Porsche Unleashed EA

Il quinto capitolo della saga *Need for Speed*, pur abbracciando una sola marca di automobili, la mitica Porsche, non risulta in alcun modo impoverito, sprigiona invece la sensazione di un titolo in ottima forma, capace di divertire, mantenendo il meglio delle passate edizioni e inserendo alcuni nuovi tocchi di classe. La grafica, poi, è spettacolare come del resto al giocabilità e il divertimento.

Superbike 2001 Electronic Arts

Milestone si conferma come il nome di riferimento nelle simulazioni sportive su due ruote... di nuovo! Il livello di realismo visivo è ancora più impressionante; il comportamento dei mezzi ancora più fedele, la giocabilità ancora più... OK, ci siamo capiti! Inoltre, non vedrete centauri cadere in modo più realistico!

Colin McRae Rally 2 Codemasters

Il nuovo punto di riferimento per i giochi di rally e un serio candidato al titolo di miglior gioco di guida mai prodotto per PC. La nuova simulazione della Codemasters migliora il migliorabile in un titolo che già nella sua prima incarnazione veniva considerato un capolavoro assoluto. Grafica sbalorditiva e una giocabilità immediata che non sacrifica il realismo.

Formula 1 Grand Prix 3 Microprose

Il capolavoro di Geoff Crammond è ancora più capolavoro. Rispetto al secondo titolo della serie sono cambiate poche cose, ma ogni miglioramento (condizioni meteorologiche su tutto) è stato implementato con cura e dedizione certosina. Semplicemente, il nuovo punto di riferimento per i titoli di guida a ogni livello.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

Flight Simulator 2000 Microsoft

Anno nuovo, *Flight Simulator* nuovo: anche quest'anno la Microsoft si conferma leader indiscusso nel campo delle simulazioni di volo. Potrete atterrare, volare su tutto il pianeta. Come sempre, trattasi di prodotto molto completo e indirizzato agli appassionati del volo.

Enemy Engaged RAH-66 Empire Interactive

Comanche vs KA-52 Hokum

Con una grafica molto curata, un sonoro avvolgente e un'attenzione alla simulazione dura e pura che il recente *Gunship!* non ha pienamente dimostrato, il nuovo *Enemy Engaged* si candida fra gli imperdibili per i fan dei simulatori di elicottero militare. Forse non spodesta il mitico *Longbow 2*, ma di certo è un gioco che non deve essere minimamente trascurato.

Combat Flight Simulator 2 Microprose

Il secondo titolo dell'incarnazione bellica di *Flight Simulator* sposta l'azione dai cieli dell'Europa alle azzurre acque del Pacifico, ricostruendo il conflitto tra Stati Uniti e Giasppone dal 1941 al 1945. Il numero di aerei simulati è inferiore rispetto a altri prodotti, ma ognuno di loro è stato riprodotto con una cura che ha coinvolto autentici ingenieri areonautici. Una particolare nota di merito all'intelligtenza artificiale!

Crimson Skies Microprose

Non è facile per una società piazzare tre titoli in una singola categoria del "Borsino" eppure la Microprose ci riesce con tre giochi totalmente differenti tra di loro. Quest'ultimo utilizza il motore di *Flight Sim 2000* per portarci in una versione mitica e avventurosa degli anni '30 (alla *Rocketeer* per intenderci) dove terribili pirati solcavano i cieli e assaltavano dirigibili carichi d'oro!

Falcon 4.0 MicroProse

Dopo un anno è ancora il simulatore di volo militare più giocato da tutti gli appassionati del genere. Le richieste di hardware sono decisamente elevate, ma il gioco è senza dubbio il migliore sul mercato. Tra qualche anno lo si giocherà ancora e ancora. Una pietra miliare del genere, non esente, però, da qualche difetto, corretto dalle numerose patch.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VANDALISMI ARTISTICI

Otto ruote ai piedi, ottanta bombolette atossiche e ottocento poliziotti alle calcagna.

Questa in poche parole l'esperienza offerta dal fu Jet Set Radio che si presenta in occidente con il nome rivoluzionato in Jet Grind Radio. Ebbene sì, questo mese su Alter Ego ho deciso di riprendere l'abitudine di parlare di un gioco che incarna in modo particolare l'anima delle console. In realtà non saprei minimamente spiegare come e perché JGD riesce in questo, ma in qualche modo ce la fa e tanto basta.

Sarà per lo stile grafico particolare, sarà per la struttura, sarà per il divertimento senza troppi fronzoli che offre ma il risultato è quello: un videogioco che diverte deliziando al contempo spirito, occhi e orecchie.

Di cosa si tratta? La meccanica è semplice, ci si cala nei rollerblade di una gang di baldi graffitisti e si circola nella città taggando muri ed eseguendo ardite opere murali. Ci si piazza davanti alle portiere delle macchine, alle vetrine di un negozio e si realizzano complessi graffiti a colpi di rotazioni della levetta analogica del Dreamcast. Tra un graffito e l'altro bisogna guardarsi dalla polizia cittadina che ovviamente vede le nostre espressioni artistiche come puri atti di vandalismo. Ogni quartiere è dominato da gang diverse, ognuna definita da un modus vivendi particolare: si va dalle cyber-gnocche schettinatrici agli abitanti delle fogne passando per i ghetto-blaster dotati.

I livelli, ambientati nelle diverse zone di Neo Tokyo fanno da sfondo alle vostre imprese: quartieri notturni, zone industriali, centri commerciali e stazioni della metropolitana. Zigzagare nel traffico urbano è esaltante e la possibilità di compiere evoluzioni spettacolari sui vari corrimano, mentre al contempo si "firmano" in corsa una serie di vetrine, è un qualcosa da provare. L'umorismo pervade l'intero progetto e trascinarsi cinque poliziotti appesi alle proprie gambe che non si vogliono staccare è esilarante, per non parlare poi del frustrato tenente dotato di una Magnum così grossa da far sentire Challagan un complessato mini-dotato.

Col procedere del gioco si aggiungono nuovi membri alla propria gang che prima vanno però sconfitti in una serie di incontri che fungono un po' da tutorial e un po' da sfida. La grafica di Jet Set Radio è probabilmente ciò che più lo distingue dalla concorrenza (quale?). Il gioco è interamente in 3D ma gli sfondi e i personaggi possiedono un look a metà tra il cartoon e lo stylish Hip Hop urbano nipponico che regalano alle nostre pupille uno spettacolo originale e al contempo raffinato. Non da meno sono le musiche che spaziano tra ritmi House, Funky, Hip Hop e Jungle: per il 90% del gioco passerete il tempo con il pad in mano e la testa che ondeggia a tempo.

No, non è il grafico che ha fatto casino con la foto: lo stile visivo del gioco è proprio questo.

Infine, a farcire il tutto, non potevano mancare quei tocchi di classe che fungono da distinguo tra quello che è un buon gioco e un qualcosa di più. All'interno di Jet Set Radio è infatti presente persino un editor di graffiti: si tratta in realtà di un semplice (sia da usare che come possibilità offerte) programma di grafica che ci permette di creare tag e disegni personalizzati con cui riempire i quartieri del gioco a colpi di bombolette spray. A tal proposito indico un concorso scaturito al momento dalla mia pericolosamente fervida mente: mandatemi un'immagine con un bel graffito creato apposta per Alter Ego e non mancherò di pubblicarla (e poi non venitemi a dire che non mi faccio in quattro per voi...). Ricordatevi però che in certe città americane le bombolette spray sono vietate ai minori (sic!) e che firmare il muro di un bel palazzo in una graziosa città italiota non è ganzo, bensì una cazzata.

Vi piaccio quando bazzico a metà tra quello di ampie vedute e il moralista? Graffitatevi pure le mutande se volete, ma il primo che m'imbratta il balcone lo grattugio a colpi di pialla sulle chiappe.

P.S.P.R.A.Y.

I vostri versi poetici intinti in qualsivoglia sostanza vanno come è abitudine sempre inviati (sotto forma di byte) a ego@rome.com.

Ugo Laviano

Ecco a cosa porta ascoltare Jovanotti prima maniera e vivere a Milano (NdR, Jovanotti prima maniera? Intendi "Sei come la mia moto?").

Un educational: scivolando su un corrimano lascio il segno di Zorro su una vetrina e nel contempo devasto un po' di bicidette.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'arena dei **lettori**

LE NOVIZIE: CROCI E CALVIZIE

Il numero scorso ha visto, come ormai è abitudine, abbattersi su Alter Ego la furia censoria dell'Inquisitor Maximo Beretta. Il mio folle compare di merendine non solo ha crudelmente cassato il solito termine misterioso ma ha anche omesso un'intera foto dalla rubrica. Fatto questo ha anche corretto la lettera di Cristiano, sostituendo il suo ruspante Ultima XI, in Ultima IX. Naturalmente così facendo è riuscito ad annullare del tutto il senso della mia risposta: una vendetta fine e raffinata di Vincenzo? Il dibattito è aperto, lui di più. Chiunque volesse ricevere tramite e-mail la meravigliosa immagine di cui sopra e la relativa didascalia deve solo scrivermi e invierò personalmente la patch a casa di ogni lettore.

Ciao Alter!
(Scusa, ma Ego mi sembra un po' troppo formale...) Leggendo il capitolo X della tua rubrica (bella, buona e rubiconda) ho pensato che di picchiaduro su PC non se ne vedono da anni...
Con questo pensiero in testa ritorno allo SNES e a tutti quei giochi strani (solitamente d'importazione dal Giappone) che non ho mai avuto il coraggio di comprare per il timore (peraltro abbastanza fondato ^_^) di non capirci un tubo, e che solo oggi, con gli emulatori (ok, non ti piacciono, ma a me sì!) ho avuto il fegato di giocare... Madonna bella quante cose mi son perso! Dai vari picchiaduro (Dragon ball Hyper Dimension, IMHO, offre la birra a tutti i vari Street Fighter; l' unico problema che ha è che ci sono solo 8 personaggi...) ai giochi sportivi (pensa a Captain Tsubasa! È troppo bello poter far fare il tiro-tigre a Mark Lenders!!!) ai JRPG (e ricorda che non esiste solo Final Fantasy... Chrono Trigger è molto più bello! [anche perché il character design è stato fatto da Toriyama, e ho detto tutto [d'altronde quei capelli a banana di Chrono sono un segno inconfondibile]]) Si nota che mi piacciono i cartoni?
Ma il genere picchiaduro non è l'unico che latita su PC, c'è un genere che, in Europa, non è mai esistito! Sto parlando dei ren'ai (o dating) simulators, giochi (come Tokimeki Memorial) che è impossibile definire per un occidentale (un incrocio tra un'avventura e un GDR a sfondo realistico?). Ed ora, dopo questa breve introduzione, vengo al quesito del mese: non è che potresti parlare un po' di quest'ultimo genere di giochi e, soprattutto, suggerirne qualcuno per PSX (visto che ultimamente piovono dal cielo). In fede di una tua risposta, saluto il mio caro Ego!

"A un'amante, quando pochi fiori restano sugli alberi"

Immobile, nascosto fra le foglie,
fra i soli, rari fiori che restano sugli alberi,
mi par di sentire
la presenza di colei
per la quale languo in segreto.
Yukio Mishima

ZeD

Hiolà ZeD!
Benvenuto anche tu nel circoletto rappresentato da questa rubrica. I picchiaduro su PC sono ormai un lontano ricordo e colgo l'occasione per inserire in questa risposta una piccola aggiunta al numero dedicato a questo violento e virulento genere: la SNK, che non ho neanche citato per motivi di spazio e/o rincoglionimento palese et palesato. La casa in questione ha fatto uscire su Neo Geo fior fior di picchiaduro che ormai approdano anche su Dreamcast e PSX. Sue le serie di Fatal Fury, Art of Fighting e la mitica King of Fighters. La mia favorita, per semplici questioni estetiche, è quella di Samurai Shodown: antico Giappone, musiche folli e fondali elegantissimi.
Noto che anche tu mi tiri fuori la questione emulatori. Sia chiaro, io adoro e sfrutto assai gli emulatori, trovo semplicemente che lo spazio di Alter Ego sia rivolto alle console e ai piaceri che esse offrono in modo diretto e non ai tentativi di far partire i loro giochi su PC. Per fare una metafora fine e raffinata qui si parla di sano sesso con le ragazze e non di bambole gonfiabili: la funzione è la stessa, il godimento ricavato un altro (la frase in questione non vuole minimamente essere sessista, sia chiaro). Giocare su un divano o sbracato su un cuscino con un geniale pad in mano è un'esperienza usufruibile solo con una console. Perfetto invece l'approccio di giocare con gli emulatori a tutti quei titoli che per ovvie questioni monetarie ci si è persi all'epoca: è un pizzico illegale ma vi sfido a cercar di comprare titoli originali per NES usciti solo in Giappone 15 anni fa. Ergo io vi giustifico pure, la Finanza meno.
D'accordo con te su Chrono Trigger, probabilmente rimane ancora il mio preferito: gli attacchi incrociati erano meravigliosi e i finali possibili sono stati reinseriti nel genere solo dal recente Chrono Cross su PSX simplex (te lo consiglio, manca Toriyama ma non è per questo brutto, no?). Per la tua domanda del mese arriva una risposta breve e onesta: ho già scritto troppo ma in realtà anche se avessi lo spazio mi manca la preparazione adeguata per parlare dei Ren'ai. Per prima cosa ne ho visti giusto un paio e poi, essendo molto legati al testo, sono un genere assolutamente inavvicinabile da chi non sa il nipponese (eccetto un paio negli USA di cui ovviamente non ricordo nulla, sono pur sempre un professionista). Vuoi mettere l'imbarazzo nell'invitare una ragazza a uscire sicuri di averle proposto un cinema e una pizza mentre invece, per un banale errore grammaticale, le si è chiesto se è solita infilarsi i Tampax nel naso?

Carissimo Ugo!!!
Ho appena letto l'incipit dell'ARENA DEI LETTORI. Tranquillo! Non me la sono presa. Anzi, a questo punto mi offendo io, se tu ti offendi, pensando che io mi offenda (ti prego di non correggere STILISTICAMENTE questo mio pensiero e soprattutto non ribattere, altrimenti inneschiamo un loop). Appurato questo inizio la lettera vera e propria. Vedo che nell'ultimo Alter Ego hai PASSATO in rassegna il FUTURO. Sono d'accordo con te, penso che le console diverranno, se già non lo sono, la piattaforma ideale sulla quale gireranno i nostri giochi preferiti. Ormai il gioco "E' UNA COSA DA GRANDI" e visto che non tutti i ventenni/trentenni/quarantenni/cinquantenni e oltre (come faremo a giocare quando l'artrite minerà le nostre preziose mani?) hanno a disposizione molto tempo per giocare (due/tre ore quotidiane sono il minimo per apprezzare appieno un videogioco) è necessario che quando vogliano cimentarsi nell'ultima simulazione di guida, possano contare su qualcosa che SI ACCENDA e FUNZIONI subito [...].
Se le cose andranno così, allora anche Alter Ego, piano, piano conquisterà spazio, guadagnerà pagine e ospiterà sempre più recensioni; chissà forse un giorno TU prenderai il posto del Beretta (AHAHAHAH, Vince trema! N.d.U.) *e magari PCZETA, cambierà nome, perdendo una P, diventando CZETA: CONSOLE ZETA (lascio a te i bellissimi giochi di parole che possono scaturire da questa dicitura). [...]*
Nelle recenti festività natalizie, il mio carissimo amichetto DARIO (mi raccomando lascia il maiuscolo, così quando gli farò leggere queste righe sarà tutto contento!!!), contagiato dall'ilare aria consumistico/ludica/parareligiosa, ha acquistato la (o il ? Rispondimi anche su questo grazie) Dreamcast, al modico prezzo di 250.000 Lire!!! Ora, fatto l'affare, resta il "problema" dei titoli da acquistare e da giocare. Nel mio piccolo, scartabellando tra i vari numeri di PCZETA, ho trovato solo un articolo dedicato a questa console e nulla più. Penso che sarebbe bello, se ogni tanto nella tua (NOSTRA !) (MIA! N.d.U.) *rubrica ospitassi qualche recensione [...]. Insomma UGO... ANTICIPA I TEMPI!!!*
Tornando alla Dreamcast del mio amico, da te vorrei sapere: 1) Ha fatto un affare? 2) La tua opinione su questa console, sui giochi disponibili 3) Sviluppi futuri 4) Qualche gioco da consigliare al DARIO.
Grazie per l'attenzione.
Salutoni!!!

Giuliano

P.S. Visto il successone della mia precedente iniziativa (da quando ho scritto SALUTI AL . MATTEO CORONA non ho più letto sue composizioni), saluto Cristiano Biglieri che come me condivide l'onore di calcare queste scene.

Ari-hola Giulià,
Lo spazio, come avrai notato dalla posizione di queste righe, è tiranno come solo Leto II è riuscito a esserlo (citazione che ammicca agli amanti di Frank Herbert, amanti intesi come lettori e non altro). Detto questo parliamoci chiaro: ma non lo hai letto il numero di Alter Ego dove passavo in rassegna anche i nomi dei giochi da avere per Dreamcast? Tzè, Tzè, distrattello! La questione del sesso delle console è quantomeno ambigua mancando le suddette di organi riproduttori, l'italiano inoltre defice del neutro e quindi come risolvere la cosa? Semplice: si va a casaccio e poi l'abitudine fa il resto. Detto questo, ecco la tabella di marcia per non fare brutte figure in società, mai così essenziale visto che i "giochini elettronici" sono diventati trendy: la PSX e la PS2, il Dreamcast e il MegaDrive, lo SNES, il GameCube e il GameBoy (questa è ovvia, suvvia). Insomma, se la Sony è femmina la Sega invece no. Chiaro? No? Ho bisogno di un Optalidon. Il tuo quadro su CZETA mi sollazza alquanto, se il prossimo numero non ci sarò sarà perché Vince mi avrà accoltellato e la colpa sarà anche un po' tua, grazie. Opinione in breve: il Dreamcast è a mio avviso la console da comprare adesso, costa relativamente poco (un terzo della PS2) e possiede un parco giochi costellato di perle. Tra le uscite recenti che DARIO non si deve perdere ci sono Shen Mue, Metropolis Street Racer e il titolo di cui parlo nella pagina qui di fianco no, non quella dopo, quella sulla sinistra, ecco bravo! E via così che la posta si lega sempre all'articolo di contorno...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEB DIDN'T KILL THE RADIO STARS

I vecchi media sono destinati a morire trafitti dal potere della rete, diceva un tuttologo a caso circa due anni fa. Non c'è da stupirsi se proprio in questo periodo la radio, uno dei primi mezzi di comunicazione di massa, sta vivendo una nuova giovinezza grazie alla rete. D'altra parte si sa: i tuttologi non hanno MAI ragione, anche quando dicono cose giuste.

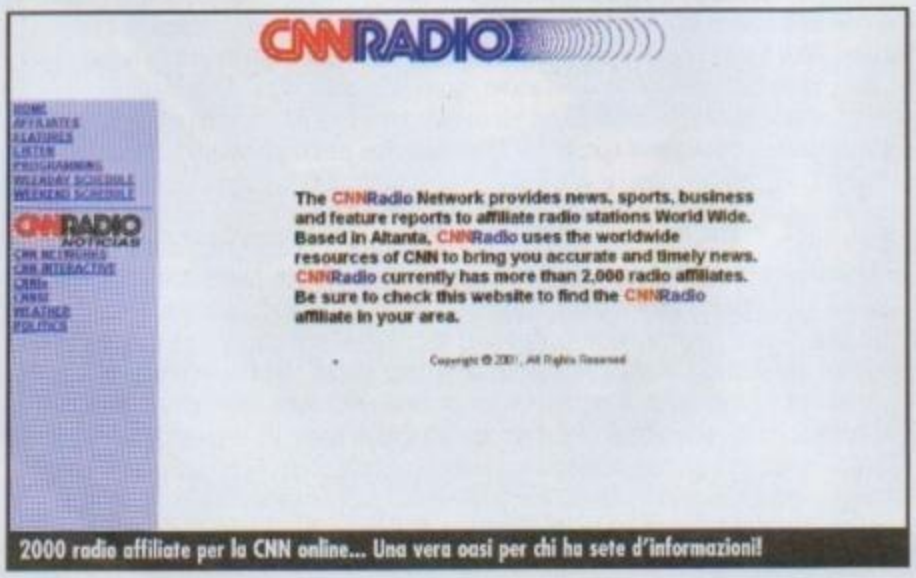
a cura di Flavio Muci flx2@libero.it

In pochi avrebbero scommesso una lira sul fatto che nel 2001 interi gruppi di ragazzi avrebbero passato le loro serate ascoltando la musica o le parole diffuse nel mondo grazie a una radio. Aggiungendo però alla frase qui sopra le parole "via internet" tutti i pronostici si ribaltano: la rete fa tendenza, e tutto ciò che ci passa è per forza di cose migliore.

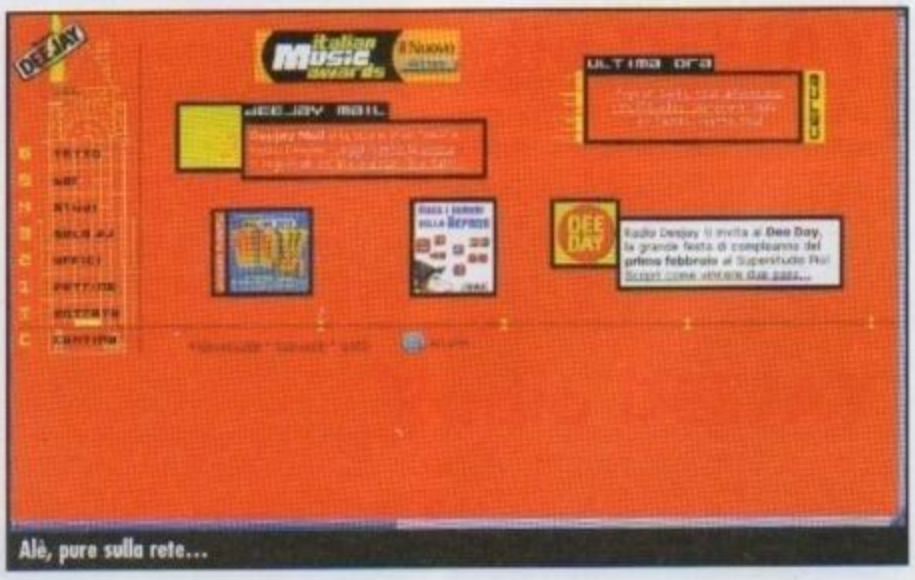
Ovviamente chi conosce bene internet e non si lascia ingannare dal suo fascino hi-tech sa che in realtà c'è ancora un certo gap qualitativo, tecnicamente parlando, fra le radio trasmesse via etere, che possono avvalersi di grandi investimenti, e le piccole emittenti radiofoniche via internet, spesso semi artigianali. Ci sono però due dati da tenere in considerazione e che fanno salire il potenziale delle webradio a un livello incommensurabilmente più alto di quelle tradizionali: il numero e la libertà.

Ecco l'homepage di Loser, una delle nostre *WebRadio* italiane preferite.

Da una parte abbiamo le frequenze FM e le quasi abbandonate AM, dove possiamo trovare, in zone particolarmente ricche di programmi, massimo trenta o quaranta stazioni, per lo più ragionali e di scarsissimo valore. Dall'altra sulla rete abbiamo a disposizione le WebRadio di tutto il mondo… qualche decina di migliaia? Volendo anche di più. Altro punto, la libertà: una radio commerciale alla fine del mese deve rientrare delle spese, non può fare torti alle case discografiche, deve salvaguardarsi dalle associazioni dei soliti benpensanti risultando obbligata a utilizzare un linguaggio a dir poco *politically correct*, dove non ipocrita, ed è obbligata infine a



2000 radio affiliate per la CNN online... Una vera oasi per chi ha sete d'informazioni!



Alè, pure sulla rete…

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

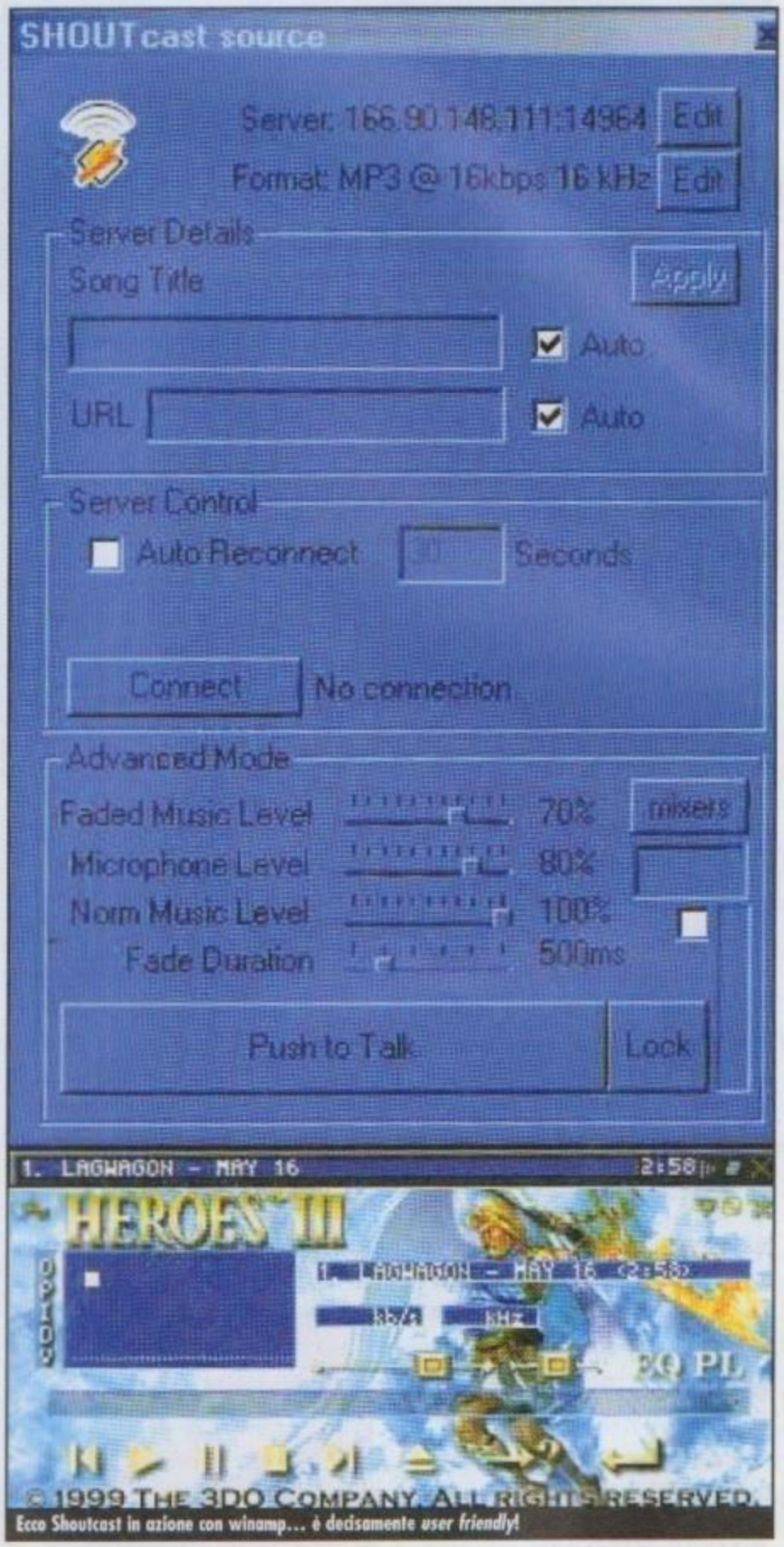
http://www.oldgamesitalia.net/

Sonicweb è una manna per chi ama la musica.

trasmettere qualcosa che attragga il maggior numero di gente possibile, altrimenti gli sponsor lasciano il campo ai debiti.
Il risultato è che il 99% delle radio tende ad assomigliarsi e a trasmettere solo musica e trasmissioni qualunquiste, in grado di intrattenere per un po' le orecchie distratte, ma non di risultare veramente interessante.
Le WebRadio invece fanno proprio della libertà assoluta la loro bandiera: nessuno sponsor cui inginocchiarsi, nessuna casa discografica da incensare, nessuna barriera linguistica, nessun limite alla creatività.
Il punto cruciale è che in genere la radio via internet non è prodotta per fini di lucro, ma per pura passione.
Così chi vuole mettere insieme un programma di rock alternativo è libero di farlo, e se alla fine vanno solo poche persone a sentirlo poco male: almeno il target è centrato in pieno e quei pochi presenti riescono a godere di una musica che altrimenti non si sentirebbero.
Era naturale che tante potenzialità non rimanessero assopite, e ora che un sufficiente numero di persone, anche in Italia, possiede una connessione medio/veloce il fenomeno sta espandendosi a macchia d'olio, grazie anche alla facilità con cui è possibile crearsi la propria stazione privata.

WJ, PUT THE RECORD ON

Inizialmente non era poi così facile crearsi una propria stazione, e infatti solo chi era dotato di un certo capitale era in grado di allestire un programma web.
Innanzi tutto gli *mp3* non erano ancora quel fenomeno di massa che sono diventati negli ultimi anni e le web radio, nell'impossibilità di trasmettere in streaming gli enormi file *.WAV* per la poca banda a disposizione, erano costrette a utilizzare codec specifici come *Realaudio*, difficili da gestire e nella maggiorparte dei casi anche costosi. Così solo le grandi radio commerciali, le università e gli altri servizi pubblici avevano il potere di creare una loro controparte sulla rete, ed erano poche le persone che potevano usufruirne a un certo livello.
Il formato *mp3* è giunto come la manna dal cielo: infatti è trasmissibile in streaming a bassissimi livelli di bitrate (fino a 8 kbps) senza clamorose perdite di qualità sonora, e, grazie al diffusissimo programma *Winamp*, è oggi un gioco da ragazzi connettersi a una sorgente di trasmissione di *mp3* in *streaming*. Sempre facilissimo è utilizzare i vari plug-in gratuiti per *Winamp*, che permettono di diffondere per la rete la propria voce/musica.
Così, in un batter d'occhi ci siamo ritrovati in una rete invasa dalle varie radio: notizie di tutti i tipi e in tutte le lingue, musica dalla classica alla commerciale, passando per l'indipendente e il jazz, programmi d'intrattenimento, trasmissioni dove il WJ può non seguire nessuna scaletta e dire o mandare in onda ciò che preferisce (ci riferiamo alla Kaibastation, di cui parleremo diffusamente più avanti), bollettini informativi e covi d'appassionati di qualsiasi settore dello scibile umano... si trova veramente di *tutto*. E dove la scelta si fa amplia statisticamente è possibile imbattersi in una marea di programmi di qualità.
Proprio per questo le WebRadio fanno rinascere questo vecchio media. La vastità della rete però come sempre può scoraggiare il povero navigatore solitario. Ecco quindi una piccola guida all'ascolto della WebRadio.



Ecco Shoutcast in azione con winamp... è decisamente *user friendly!*

INDOVE TI PORTA PCZETA

Vediamo di capire come sentire una radio via internet con il nostro *Winamp* (NdR, pubblicità subliminale?): aprite il programma mentre siete connessi alla rete e tenendo premuto il tasto *Ctrl* sulla tastiera premete anche la lettera L. In gergo si dice *Ctrl + L*. Fatto questo vi apparirà una piccola finestra in cui dovrete immettere l'indirizzo web della radio. Per conoscere l'indirizzo ovviamente bisogna averlo trovato sulla rete, su una rivista o da qualche altra parte.
Altre radio sono ascoltabili invece direttamente dal *browser*. Spesso i motori di ricerca non sono il mezzo ideale per trovare gli indirizzi delle radio cercati, rimanendo sempre troppo generici. Piuttosto è

Ecco la schermata che si apre in *Winamp* schiacciando *Ctrl+L*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che bella sarebbe poter clickare sul tasto "T1".

bene affidarsi a qualche grosso sito musicale italiano o estero, che spesso raccoglie sotto la sua ala protettiva diverse webradio. Per iniziare alla grande è bene andare a visitare *www.sonicnet.com*, una delle emittenti internazionali più famose che può contare su di una marea di canali tematici, concerti, speciali e musica per tutti i gusti. Sicuramente troverete qualcosa di vostro gradimento.

Il punto di riferimento per il settore in Italia invece è l'ottima *www.kwradio.com* il canale musicale di Kataweb, che oltre a essere affiliato con PCZeta per motivi editoriali, è anche ultracurato e creato da veri esperti del settore. Anche qui troverete una caterva di radio dedicate a questo o a quello stile, e difficilmente resisterete alla tentazione di ascoltare almeno una delle stazioni radio a disposizione. Oltretutto dalle parti del canale musicale di Kataweb si è visto aggirarsi il compianto Tiziano "Apecar" Toniutti, che i lettori di PcZeta della prima ora di ricorderanno con nostalgia.

Anche Musix, un altro portale italiano dedicato alla musica offre una buona scelta di stazioni e soprattutto manda in onda RadioX, una delle prime radio europee a puntare tutto sul web.

Il sound di quest'emittente è decisamente Black e piuttosto estraneo alla normale routine delle radio nostrane. Inoltre, sempre nella galassia di RadioX, è presente ogni mercoledì sera Loser WebRockRadio, e proprio con il curatore e DJ di questa stazione, Andrea "PL2" Girolami, abbiamo fatto quattro chiacchiere nell'intervista presente nelle prossime pagine.

Ci sono poi i siti d'alcune radio italiane che sono riuscite a trasportare parte del loro potere sulla rete e senza dubbio quella che ha ottenuto il risultato migliore è Radio Deejay *www.deejay.it* che permette sia di ascoltare via web la normale programmazione della radio commerciale, sia di sentire alcuni canali dedicati alle varie trasmissioni dell'emittente. Raccomandiamo a tutti specialmente il canale "Bside" che trasmette il meglio della musica elettronica mondiale.

Un'altra interessante radio a cavallo fra le normali frequenze e la rete è Radio Città del Capo *www.radiocittadelcapo.it* di cui segnaliamo particolarmente la trasmissione in onda dalle 20 alle 21 ogni giovedì chiamata Radiorockit. Qui è possibile sentire la musica di tutti i gruppi italiani emergenti, spesso più innovativi e talentuosi dei nomi più blasonati.

Alcune band musicali famose hanno allestito delle webradio completamente incentrate su di loro e dedicate ai fan più accaniti in cerca di rarità. Fra i primi a offrire questo servizio ci sono i Blur, che con il loro nuovo sito *www.blur-radio.com* permettono di ascoltare 24 ore al giorno interviste, concerti rari o segreti, *bsides* e inediti assortiti. Una vera pacchia. Fate un salto sul sito ufficiale del vostro gruppo preferito, chissà che non abbia creato un qualcosa d'analogo!

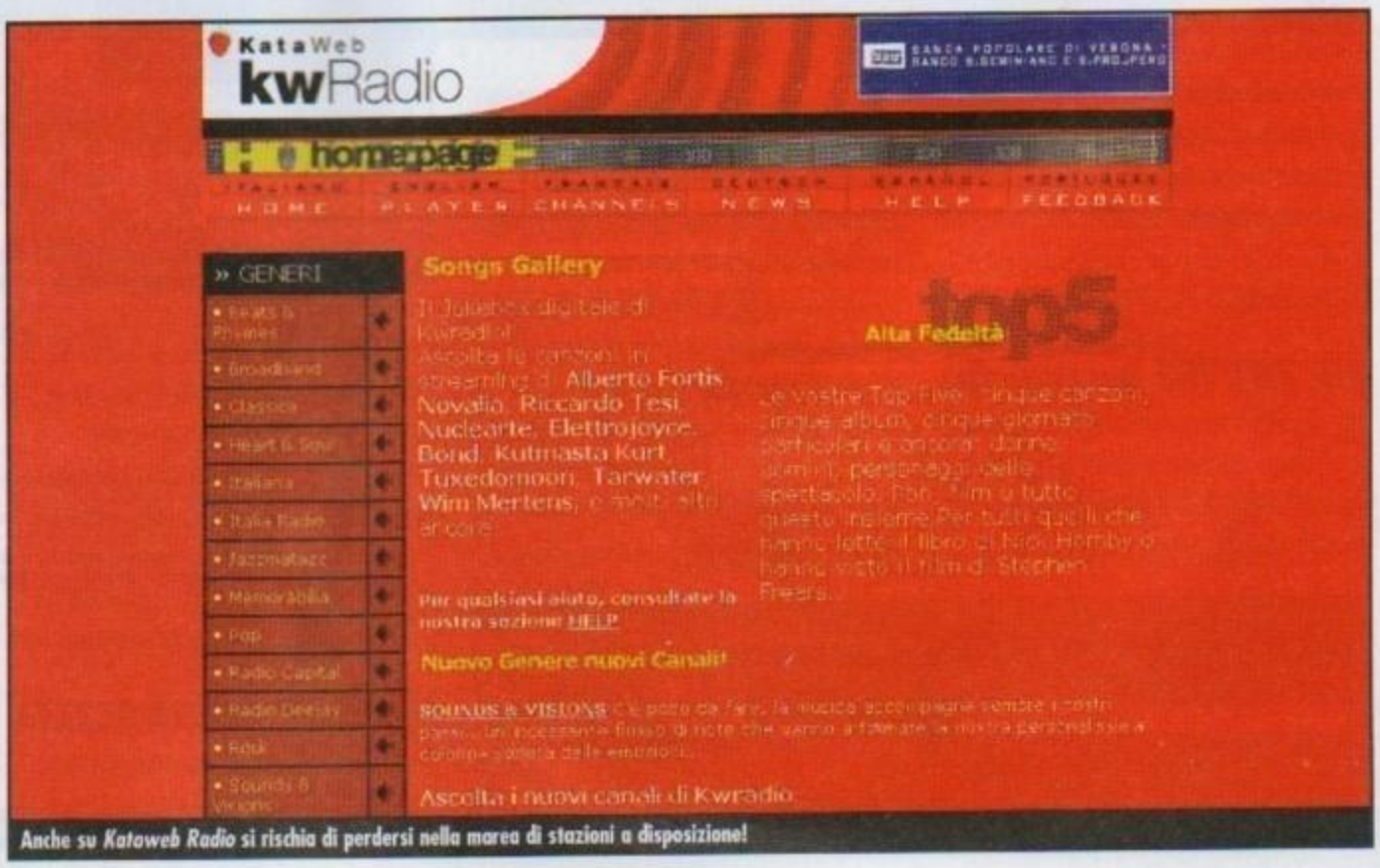
Ci sono poi centinaia di radio dedicate alle notizie, che si possono trovare facilmente con i motori di ricerca inserendo il settore informativo interessato e la parola "radio". Il sito che ci sentiamo di consigliarvi maggiormente in questo settore è *www.cnnradio.com* pieno com'è d'emittenti specifiche per ogni tematica.

RADIO ARTIGINALI

Finora abbiamo segnalato stazioni di un certo calibro e con alle spalle degli investitori, ma è nel sottobosco delle radio artigianali e dilettantistiche che si trovano alcune delle chicche migliori, anche perché solo queste in effetti sono libere al 100% di dire e trasmettere ciò che passa per la testa dei WebJ.

Sul sito *www.shoutcast.com* è possibile trovare tutto il necessario, dai programmi ai trucchi del mestiere, fino a dei "commercials" da inserire nella vostra programmazione, per creare una webradio. Oltre a questo ci sono segnalate centinaia di radio indipendenti di qualsiasi tipo.

Passando su *www.live365.com* è poi possibile aggiudicarsi completamente gratis una "banda" su cui trasmettere una webradio indipendente. Avrete così anche voi il vostro indirizzo per la vostra radio! Anche qui si trova una lista imbarazzante nella sua immensità di radio artigianali.



Anche su *Kataweb Radio* si rischia di perdersi nella marea di stazioni a disposizione!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pedditte.

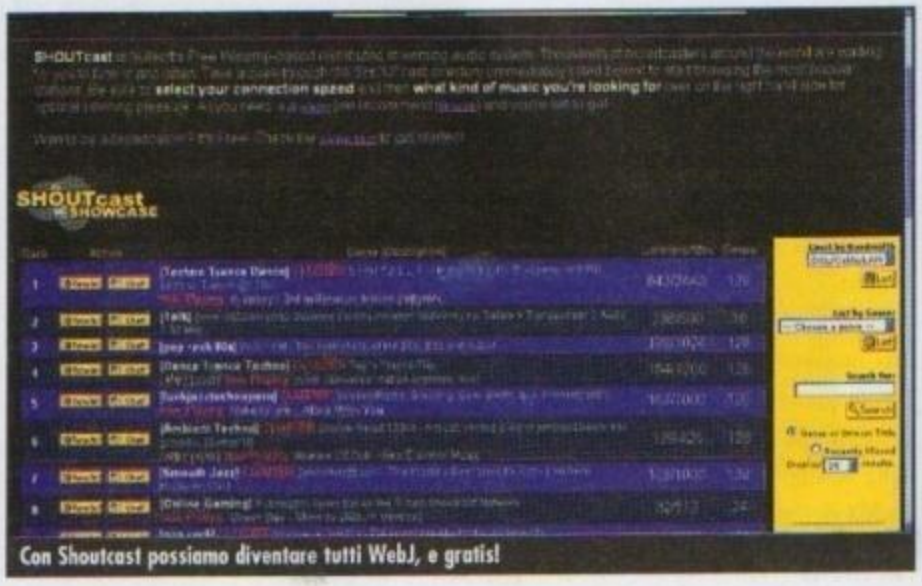
Per finire di istruirvi fate un salto su *www.radiospy.com* il webmagazine di chi la radio la fa. Le dritte e i trucchi del mestiere si sprecano e inoltre troverete centinaia di webradio segnalate. Decisamente un must. C'è poi una radio nata questo mese stesso che dovrebbe diventare il punto di riferimento di tutti i lettori di PcZeta, la già nominata *Kaibastation*. Se il nome vi può suggerire un legame con il tanto reclamizzato (da Ualone) World Kaiba Fan Club, siete nel giusto, questa è la radio ufficiale della mailing list più pazza del mondo. La trovate aprendo *Winamp*, premendo *Ctrl + L* e digitando: *http://166.90.148.111:14964*.

Oramai le trasmissioni coprono quasi 15 ore al giorno e fra i KJ (non webJ qui trattasi di KaibaJ) sono presenti molti nomi noti ai lettori di PcZeta. Innanzitutto il compianto Ualone e il geniale Papero, fondatori della stazione, e inoltre fra gli altri Mauro Bhl Buti, il catatonico Gizmo, il dottor Soletta, l'ospitale Andrea "Giopep" Maderna e dulcis in fundo io, rinominato per l'occasione KJ Pressione Flx, curatore della trasmissione forse più demenziale in assoluto, il Tristezza Corner.

Quando leggerete queste pagine anche il mefistofelico Ugo "Boba Fett" Laviano dovrebbe far parte della ciurma… insomma, gira e rigira è la radio di chi PcZeta la fa e l'ha fatta (aspettiamo anche KJ Beretta)! Tuttavia non si parlerà molto di videogiochi, bensì di… TUTTO. Programmi sul cinema, la musica, il folklore, il Fantacalcio… c'è veramente il mondo dentro kaibastation. E il tutto è in puro stile Kaiba, dove il delirio è libero e il *politically correct* un nemico da abbattere col sarcasmo.

L'ideale compendio all'ascolto della radio è la chat, infatti solo chattando si può avere un contatto diretto con il Kj in linea ed il pubblico d'ascoltatori. Dirigetevi dopo aver aperto la radio quindi sul server IRC irc.jnet.it e fondatevi nel canale #wkfc. Vi aspettiamo numerosi, ma se non vi piace un linguaggio particolarmente crudo e scanzonato forse è meglio che lasciate perdere…

Finisce qui lo speciale sulle Webradio di Internet Village, ci sarebbe piaciuto dirvi di più e magari darvi altre dritte su questo mondo in continua espansione, ma lo spazio è quello che è, e siamo sicuri di avervi incuriosito al punto tale che di qui a qualche settimana i veri esperti di Webradio sarete voi, e avrete un bookmark lungo alcuni metri, con le vostre radio preferite!



Con Shoutcast possiamo diventare tutti WebJ, e gratis!

INTERVISTA A UN LOSER D.O.C.

Siamo riusciti a strappare al nostro amico Andrea "PL2" Girolami un'intervista sul mondo delle webradio visto dagli occhi di chi ha iniziato a fare di quest'hobby un mestiere in tempi non sospetti. Il ragazzo in questione cura il programma Loser WebRockRadio, in onda tutti i mercoledì alle 22 su RadioX di MusiX. Per trovare tutte le informazioni su come connettervi a questa stazione, dirigetevi su www.musix.it/loser. Il programma è oramai il punto di riferimento in Italia sul rock alternativo nazionale e internazionale e ospita nella chat abbinata, ogni settimana dei gruppi famosi disposti a chattare con voi durante la trasmissione.

FLX: Da dove nasce l'idea di creare una WebRadio di musica alternativa?

PL2: Conducevo già un programma simile in una piccola emittente locale ma lavorando per anni nell'ambiente della radio private mi sono accorto che non c'era spazio per una programmazione di un certo tipo, così con un occhio alle nuove tecnologie, un po' di coraggio ed un pizzico di professionalità abbiamo creato Loser WebRockRadio

FLX: E' stato ed è difficile trovare un pubblico sulla rete? Credi che l'approccio dell'ascoltatore con una web radio sia diverso da quello di un ascoltatore di una radio tradizionale?

PL2: Si è stato difficile e lo è anche adesso riuscire ad allargare la fetta del pubblico, il passaparola è fondamentale come anche il richiamo che hanno i gruppi più famosi che ci vengono a trovare ogni settimana nel nostro canale IRC. Il rapporto tra ascoltatore/webradio è parecchio differente da una radio via etere, prima di tutto per la quantità di pubblico decisamente più limitata che permette un contatto diretto e istantaneo con chi la radio l'ascolta, in secondo luogo per le potenzialità offerte da internet.

FLX: Cos'è necessario, in termini tecnici ed economici per aprire una WebRadio?

PL2: Entusiasmo, l'essere convinti fino in fondo di quello che si sta facendo ed un buon PC con una connessione più veloce possibile (isdn va più che bene). Oltre a questo il software per costruire una webradio è tutto free. Certo se si hanno i miliardi è sempre meglio, se non altro per farsi un po di seria pubblicità :)

FLX: E le case discografiche vengono incontro ai novelli WebJ dando loro la possibilità di contattare gruppi famosi?

PL2: Se parliamo di etichette indipendenti sicuramente si, anzi in circa due anni di vita Loser è riuscita ad essere ben conosciuta nell'ambiente underground e, senza falsa modestia, c'è una bella fila di gruppi che vogliono venire ospiti da noi. Per quanto riguarda le major il discorso è più complicato, ma anche lì una volta superato lo stuolo di portaborse il gruppo non si tira quasi mai indietro alla proposta di venire a chattare da noi.
In generale noto una certa ignoranza delle major verso il mezzo internet, infatti quando proponiamo una CHAT spesso ci rispondono "che è?" :)

FLX: Immagino! Ora che l'offerta delle WebRadio musicali comincia a farsi variegata sulla rete, credi che sia possibile sfruttare questo nuovo media in altre maniere che poco hanno a che fare con la musica? Proponi un'idea originale.

PL2: Svelo un piccolo segreto: sto partecipando ad un progetto di WebRadio universitaria, un organo interno all'università per informare gli studenti sulle iniziative dell'ateneo con una programmazione musicale studiata secondo i gusti degli studenti, il tutto ascoltabile da qualunque PC dell'università e anche da casa. Originale no? :)

FLX: Anche troppo, l'università è un'argomento delicato… Per concludere, come credi che si evolverà questo mezzo di comunicazione nei prossimi anni?

PL2: Come sta succedendo nel mondo dei portali si creeranno degli agglomerati sempre più grandi e totalizzanti, delle grandi WebRadio molto seguite dal popolo della rete che avranno dietro di loro finanziamenti notevoli e allo stesso tempo la natura freeware dell'iniziativa continuerà a dare la possibilità a tutti di creare la propria radio di nicchia, insomma delle balene radiofoniche in un mare popolato da tantissimi pesci piccoli. Il massimo sarebbe creare una radio "particolare" capace di attirare il grande pubblico. Internet sarebbe l'occasione perfetta per scuotere un po' l'asfittico panorama radiofonico nazionale. Sarebbe un sogno riuscirci con Loser.

FLX: Magari in collaborazione con la Kaibastation!

PL2: Eheh… ehm…

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CREATIVE GEFORCE2 MX

a cura di Davide Giulivi

La prima scheda economica con memorie DDR

Come prevedibile il chip GeForce2 MX di *Nvidia* ha trovato posto sul listino di praticamente tutti i produttori di schede.
Trasformation & Lightning, Cube Mapping, Texture Compression e il supporto per due uscite VGA su un chip dal costo abbordabilissimo fanno gola a ogni produttore, *Creative* inclusa.
Al solito la casa di Singapore tralascia le funzionalità *DualHead* o TV Out in favore dei costi, inserendo sulla scheda esclusivamente quello che può servire a un videogiocatore.
Nel leggere le specifiche però salta subito all'occhio una voce: 32Mb di Ram DDR dove di solito le MX utilizzano delle normali Sdram a 166Mhz.
Una scelta volta ad aumentare le performance? Analizzando la cosa più approfonditamente scopriamo di no, il Chip MX infatti si può interfacciare alla Ram attraverso un Bus a 128 Bit nel caso si utilizzino delle SDRam e a 64Bit nel caso si opti per le DDR.
I moduli montati su questa scheda sono quindi si capaci di trasferire due dati a ogni ciclo di clock ma in questo modo si limitano a compensare la minore grandezza del bus, ottenendo risultati del tutto simili ai modelli SDRam.
Paradossalmente questa soluzione potrebbe sfavorire la Creative MX dato che la Ram DDR ha tempi di latenza maggiori rispetto a quelli della classica SDRam.

Quando vi diciamo che la MX fa girare tutto bene non scherziamo.

Una elucubrazione che però non ha riflessi nell'utilizzo reale.
Le scheda di *Creative* infatti si comporta esattamente come le avversarie, affiancando i modelli di *Asus, LeadTek* e *Elsa* durante i test. Si comporta invece un filo meno bene rispetto alle proposte di *Hercules* e *MSI*, dato che queste ultime si appoggiano su SDRam un po' più veloci (182Mhz) di quelle pensate da *Nvidia*.
Certo questa *Creative* è la soluzione ideale per chi cerca una scheda a basso costo (in alcuni negozi la si può trovare al di sotto delle 300.000 lire) in grado di eseguire agevolmente tutti i giochi in commercio. Con 175Megapixel e 350Megatexel al secondo le MX hanno un rapporto qualità prezzo che fa impallidire le più evolute GTS.
Non ci stanchiamo mai di ripetere che con una di queste schede sarete in grado di far girare anche i giochi più pesanti (*Serious Sam, Hostile Waters*) con una fluidità eccellente fino a 800x600 - 16 bit... alcuni titoli si comportano egregiamente anche a 1024x768 sebbene i 50 fps rimangano abbastanza lontani una volta attivato il *Rendering* a 32bit.
La MX di *Creative* nonostante abbia uno dei prezzi più bassi del mercato è una delle poche a offrire in bundle un gioco, un *Rage Rally* dei *Rage studios* che fa ampio uso delle capacità di *T&L* della scheda per riprodurre paesaggi piuttosto spettacolari.
Certo non è un titolo che potrà farvi dimenticare lo spettacolare *Colin McRae2* ma perlomeno vi permetterà di divertirvi subito dopo aver aperto la confezione.
Tirando le somme possiamo dire che in questa snella e minuscola *Creative GeForce2 MX* troverete la compagna ideale di *Duron* e *Celeron*.
Con essa anche il PC più economico vi permetterà di godervi appieno tutti i giochi disponibili, o almeno lo farà se eviterete le risoluzioni più alte.
Gustandovi un po' di DVD (un peccato che la *Creative* non metta in bundle un lettore Software) e qualche scorribanda nei cieli di *Crimson Skies* arriverete al mese di Marzo, in quel periodo, forse, troverete sugli scaffali una scheda veramente degna di sostituire questa nel vostro PC.

Scheda economica con Lens Flare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN PENTIUM4 SOTTO TORCHIO

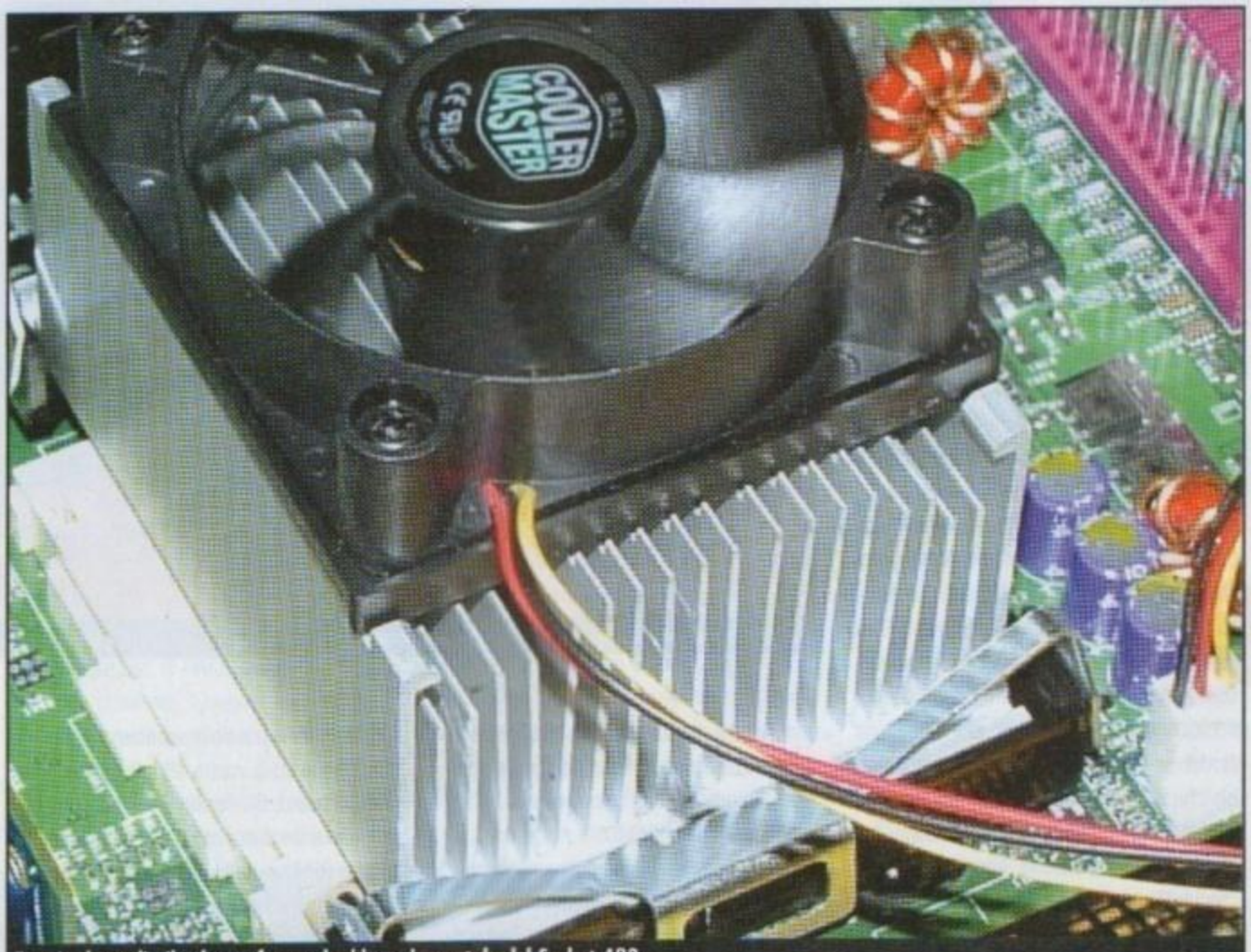
a cura di Davide Giulivi

E' finalmente arrivato, ma costa caro. Scoprite nella nostra prova se il nuovo processore di Intel è quanto di meglio un giocatore possa desiderare.

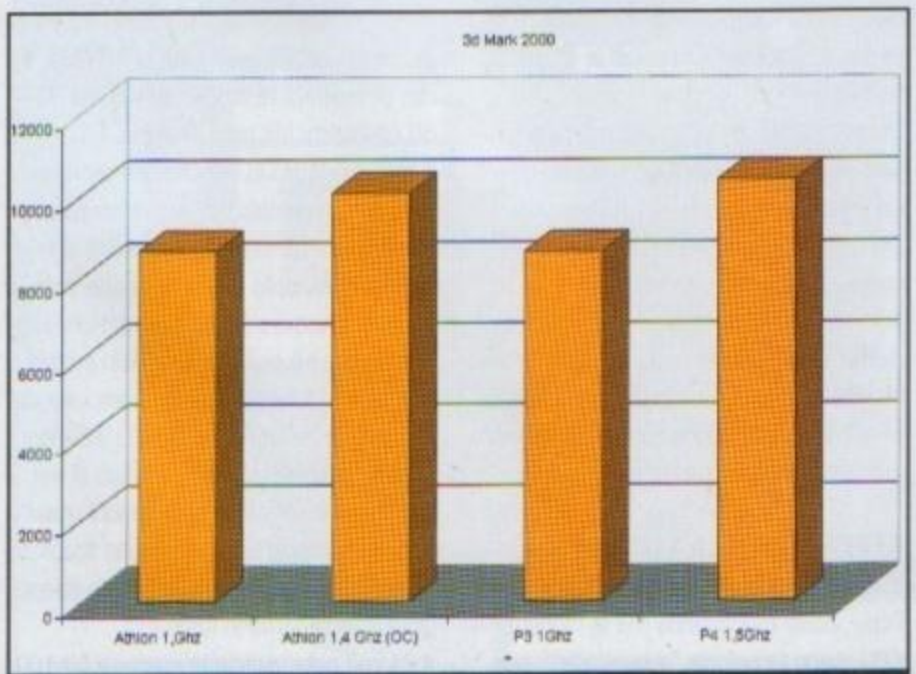
Era dal 1996 che Intel non proponeva sul mercato una CPU compatibile con la famiglia x86 basata su una architettura completamente nuova. In quel periodo noi giocatori utilizzavamo, nel migliore dei casi, delle CPU Pentium a 133-166 Mhz su motherboard Socket7 in grado di supportare al massimo CPU a 200Mhz.

L'arrivo del Pentium Pro non ebbe effetti rilevabili sui videogiochi perché al suo interno le innovazioni maggiori riguardavano l'ampia cache interna ad alta velocità (166-200Mhz contro i 66Mhz dei Pentium dell'epoca) e la maggiore propensione al Multitasking dovuta da una nuova unità interna per la predizione delle istruzioni. Il fatto poi che la CPU fosse compatibile solo con le costose Motherboard Socket8 fece si che i vantaggi della nuova architettura fossero messi a disposizione dei giocatori soltanto alla fine del '97 quando il Pentium 2 ereditò il design del Pentium Pro aggiungendovi le prime istruzione multimediali MMX.

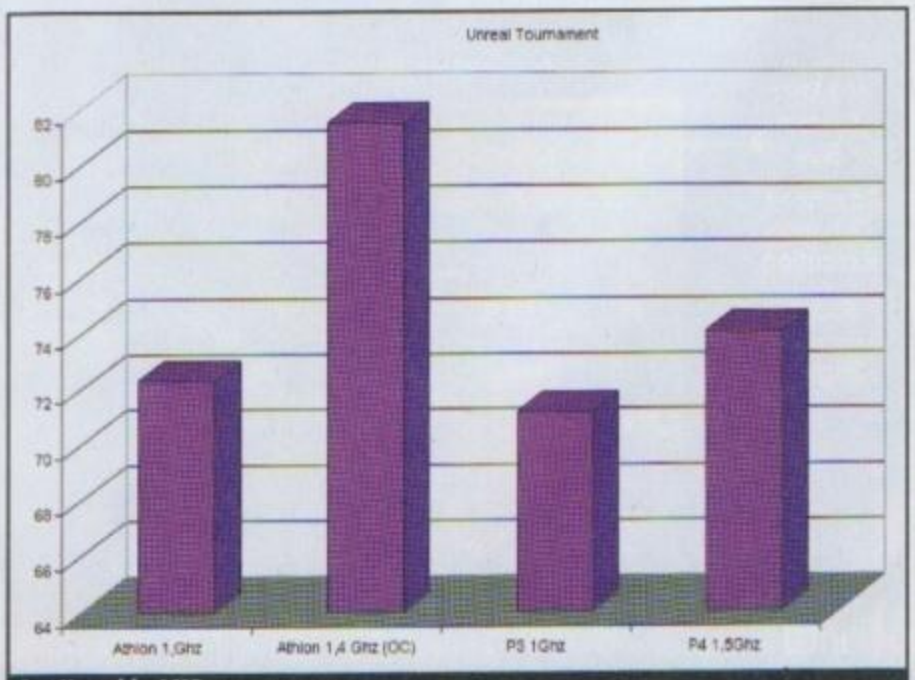
Con i Pentium 2 arrivò l'era delle cartucce e degli Slot 1. Niente più piedini facilmente stortabili, niente più quadrati Socket, la nuova famiglia di Intel aveva le fattezze delle cartucce Nintendo, sormontate però di grossi dissipatori. La Cache di secondo livello venne inserita sulla cartuccia del processore (le CPU Socket 7 utilizzavano della Cache saldata sulla scheda madre) con velocità pari alla metà del clock. Fu proprio in quel periodo che l'avversaria AMD ritornò alla ribalta, dopo alcuni anni di appannamento, con la sua serie K6 adatta al mercato economico che le permise di ottenere i fondi necessari allo sviluppo di quell'enorme successo commerciale che è oggi l'Athlon. I Celeron furono introdotti nel '98 come versione economica dei P2, avevano Cache di dimensioni ridotte e bus più lenti che però non influivano molto sulle prestazioni dei giochi, cosa che unita alla



Ecco in dettaglio il robusto fermo che blocca la ventola del Socket 423.



L'Athlon a 1Ghz è dietro di misura.



Con Unreal la AMD regna sovrana.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

loro facile overclokkabilità li rese assai popolari tra i videogiocatori.

TORNANDO AI GIORNI NOSTRI...

Alla fine del '99 arrivo il Pentium 3. Ancora una volta la architettura di base era quella del Pentium Pro e la innovazione maggiore proveniva dall'inserimento delle istruzioni SSE adatte a svolgere più velocemente le funzioni tridimensionali richieste dalle simulazioni. Le prima versione di Pentium 3 (nome in codice Katmai) aveva la stessa forma a cartuccia dei P2 e dimensioni e velocità della Cache anch'esse simili a quelle del predecessore. Con l'arrivo del successivo Coppermine il P3 riassunse la forma "da Socket" che contraddistingueva le CPU del passato (una scelta legata esclusivamente ai costi di produzione delle cartucce) acquistando 256Kb di Cache L2 ad alta velocità e un Front Side Bus da 133Mhz.

L'arrivo dei Celeron 2, dotati di istruzioni SSE ma sempre limitati nella quantità di cache e nella velocità del Bus è stata l'ultima prevedibile mossa per tentare di contrastare il sempre più convincente successo di AMD che ha ormai conquistato il 50% del mercato casalingo delle CPU grazie ai suoi Athlon e Duron.

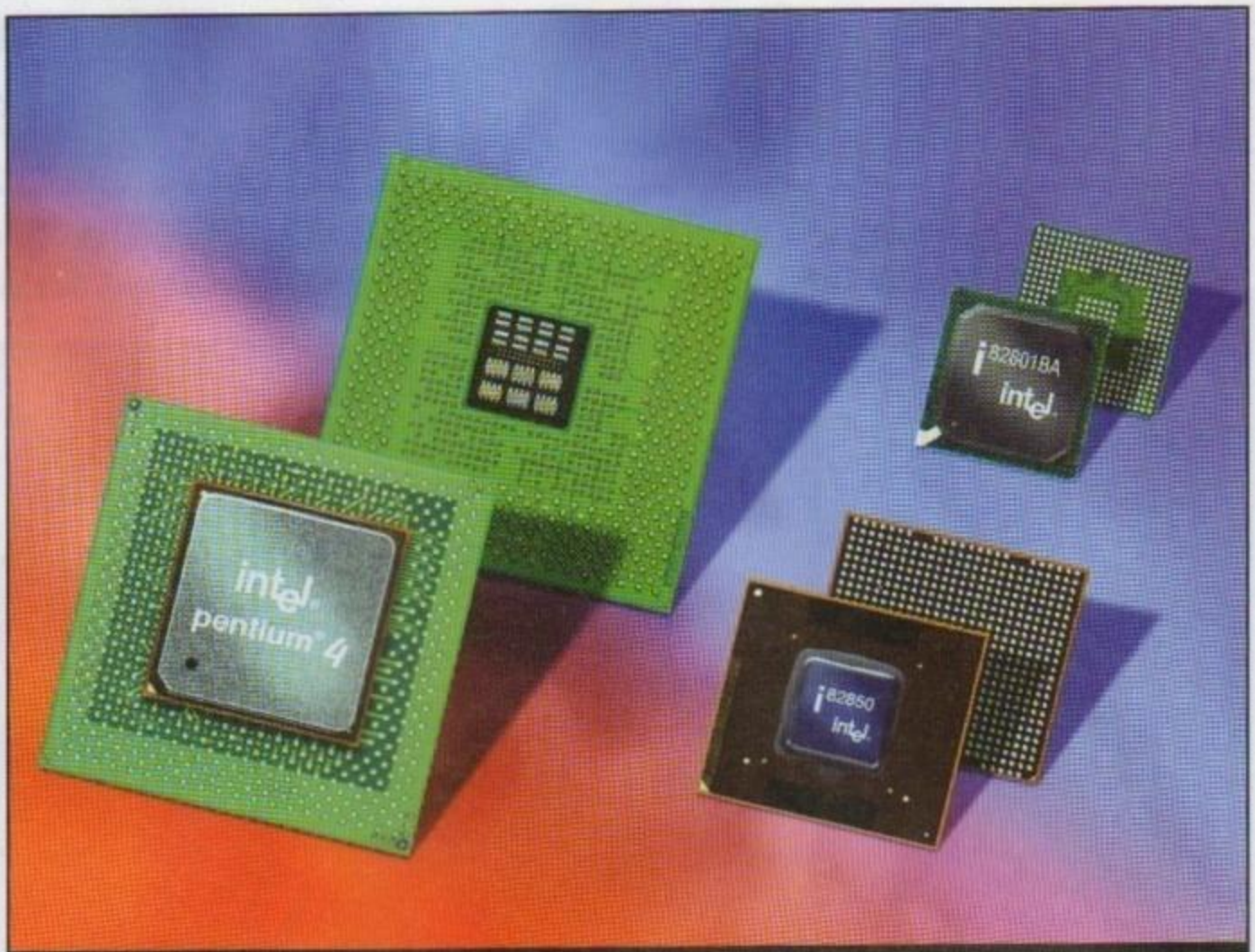


Foto ufficiale di CPU, MCH e ICH: il ChipSet insomma.

Il 2000 infatti è stato l'anno dell'avversario storico di Intel, e oggi non vi è alcun dubbio che un Athlon da 1 Ghz a poco meno di mezzo milione rappresenti la soluzione ideale per ogni giocatore, considerando che un P3 in grado ci raggiungere le stesse velocità costa invece ancora più del doppio... la battaglia sembra poi persa anche nella fascia economica visto che il Duron restituisce nei Benchmark risultati che surclassano i Celeron e addirittura insidiano le posizioni dei P3.

Per battere l'avversario serviva quindi una architettura del tutto nuova, perché quella del vecchio Pentium Pro non poteva proprio competere con l'ultima generazione dei Thunderbird di AMD.

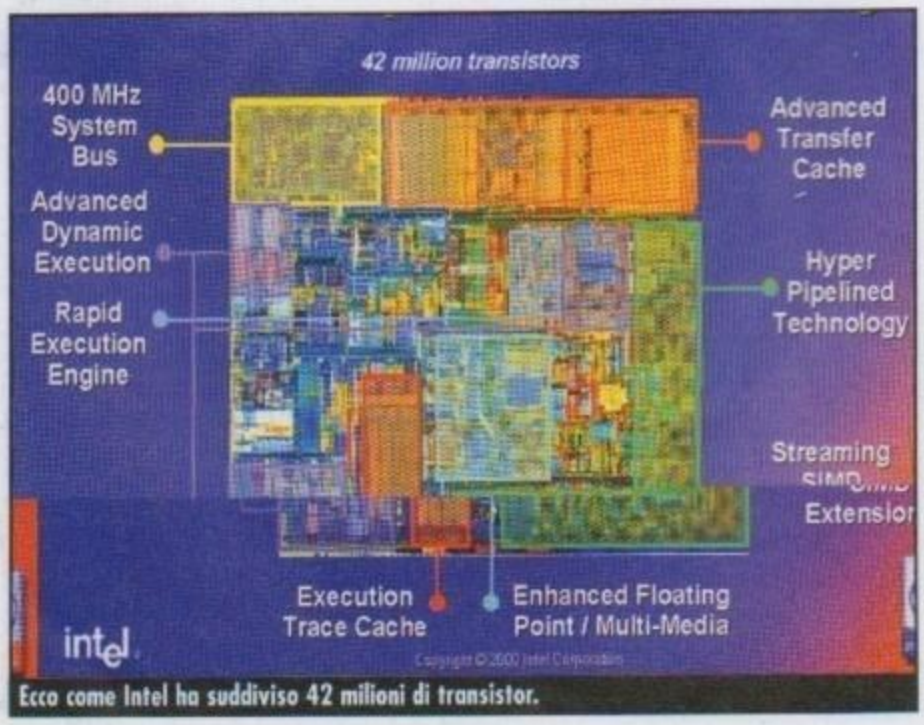
Serviva quindi un nuovo purosangue per continuare la corsa, quello che oggi abbiamo qui in redazione e che per mesi abbiamo chiamato Williamette (NdR, non ce l'abbiamo più, l'hai presa tu!).

ED ECCO LO SPRINTER DA 423 PIEDINI.

Sgombriamo il campo da ogni falsa speranza, NON è possibile montare un Pentium 4 sulla vostra attuale Motherboard, BX-Apollo Pro, i820 e i 815 sono infatti totalmente incompatibili con la nuova CPU sia sotto il piano meccanico (il nuovo socket accoglie un numero maggiore di piedini rispetto ai predecessori) che su quello elettrico/elettronico.

Nemmeno l'esterno della CPU è molto simile a quello dei precedenti Pentium 3 dato che presenta una Die (l'area effettivamente utilizzata dai circuiti di silicio) molto più ampia. La parte metallica poi è "scentrata" rispetto al corpo del Chip, cosa che insieme alle maggiori dimensioni del Socket 423 rende inutilizzabili le attuali ventole.

L'aspetto estetico dell'oggetto non merita però lunghe divagazioni. Le sue vere qualità risiedono all'interno dei suoi microscopici circuiti che organizzati danno vita a quella che Intel chiama NetBurst Architecure. Un nome altisonante (sicuramente coniato da un responsabile Marketing e non da un ingegnere) che racchiude tutte le migliorie portate dalla nuova architettura. Iniziamo con...



Ecco come Intel ha suddiviso 42 milioni di transistor.

HYPER PIPELINED TECHNOLOGY E RAPID EXECUTION ENGINE

Forse alcuni di voi sanno che le moderne CPU usano tecnologie "superscalari", suddividono insomma dati e istruzioni al loro interno per poi farli passare attraverso delle "catene di elaborazione" parallele. Sarebbe infatti impossibile raggiungere le performance delle attuali CPU eseguendo una sola istruzione alla volta, per questo dal 486 in poi (NdR, davvero nel 486 c'erano già i processori?), i processori di Intel una volta ricevuta una istruzione e un dato lo passano alla unità di elaborazione adatta e prima di eseguirla completamente iniziano a occuparsi delle istruzioni successive.

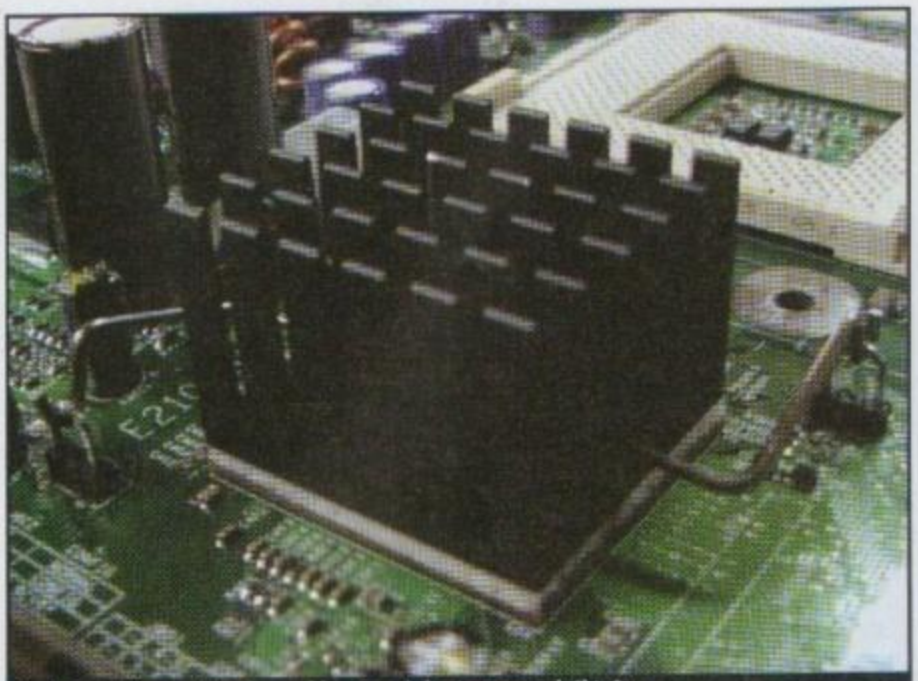
I Pentium originali avevano delle catene di elaborazione composte da 5 unità, in grado mediamente di eseguire 5-10 operazioni contemporaneamente, mentre nei P2-P3 la profondità delle Pipeline era di 10 unità, il che permetteva di raggiungere quota 30-50 operazioni per ciclo di clock.

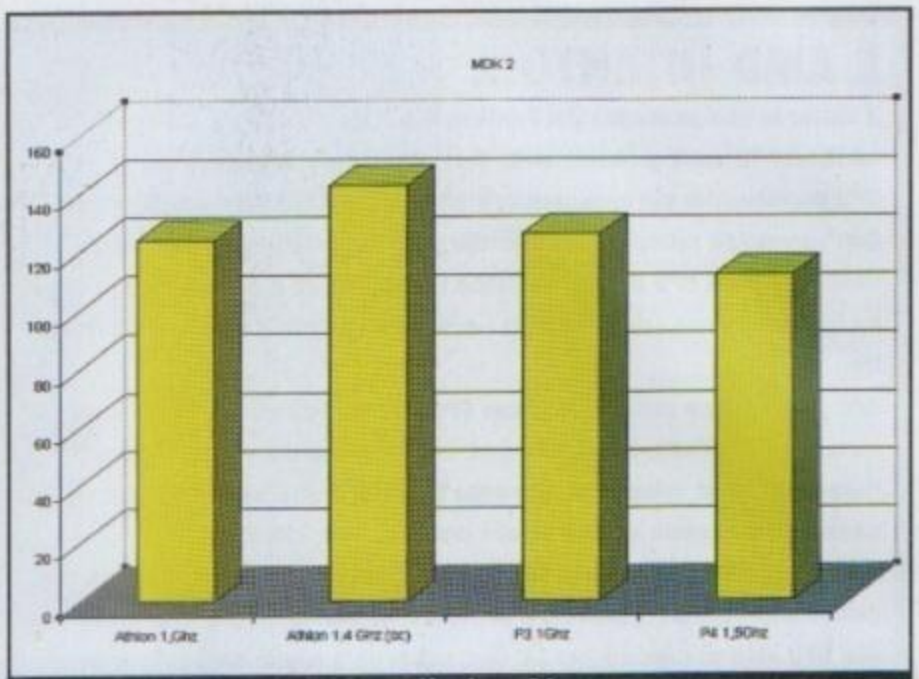
Il vero guadagno in velocità non proviene però dall'aumentato numero di istruzioni contemporanee ma dalla possibilità di fare salire il clock della CPU. Più lunghe sono le Pipeline maggiore è il numero di Hertz raggiungibili, ed è proprio per questo motivo che il P4 è dotato di Pipeline composte da 20 unità. Il fatto di elaborare più istruzioni contemporaneamente non è infatti di per sé sempre positivo: se le previsioni riguardanti l'istruzione successiva sono sbagliate tutto il lavoro svolto dalla CPU sulle operazioni precedenti va in fumo.

Il P4 può potenzialmente eseguire 80-100 operazioni contemporaneamente, ma una

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Gestire un Bus a 400Mhz scalda. Ecco il dissipatore sul ChipSet.

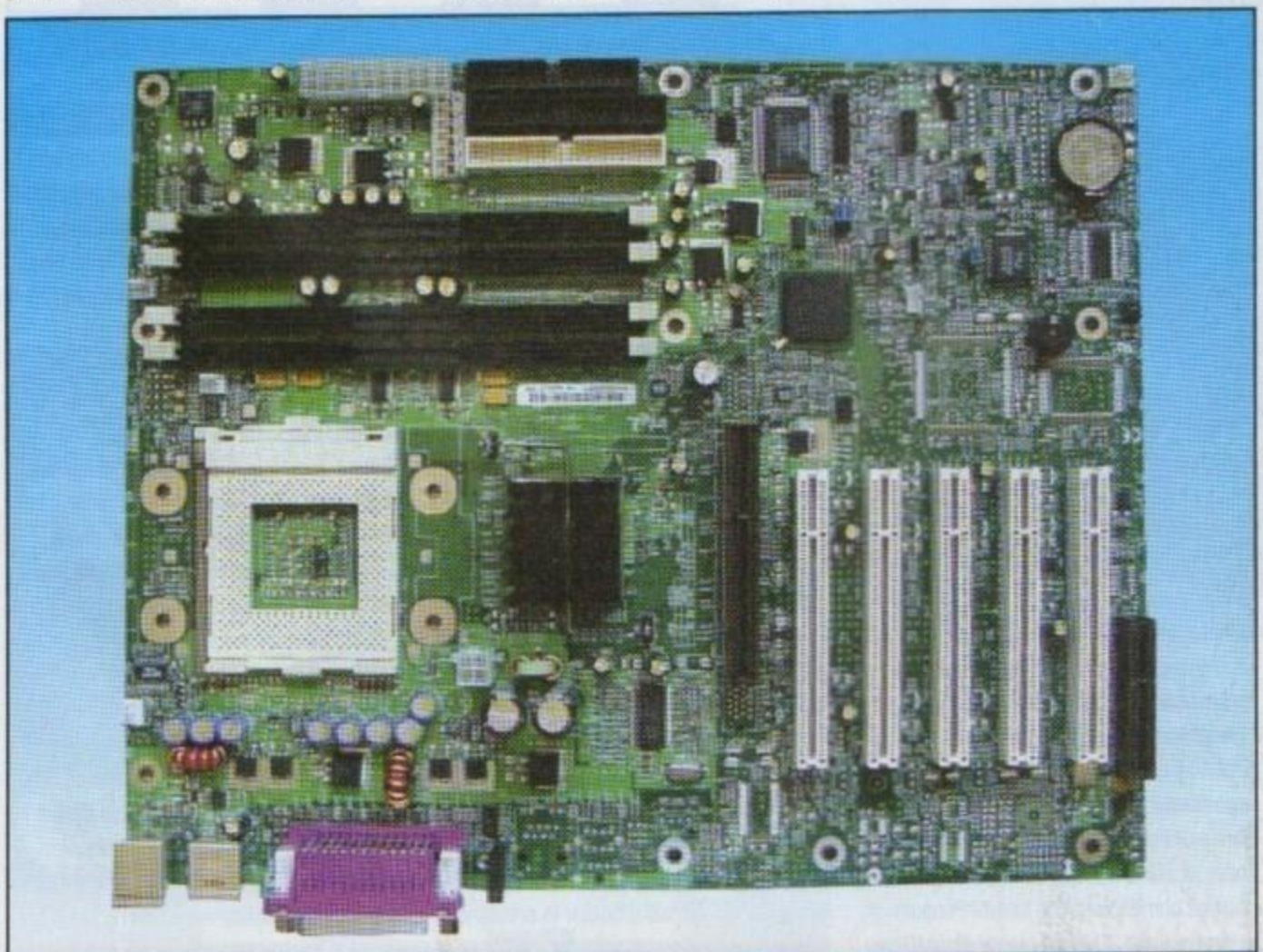


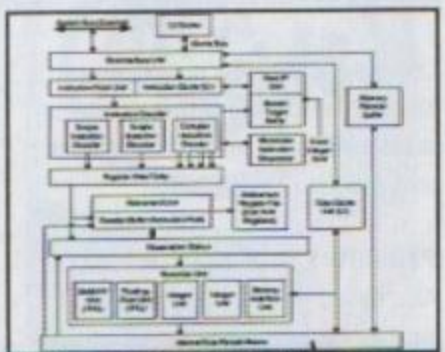
MDK2 gira meglio su un Pentium3 a un Ghz che su P4.

volta incappato in un errore di previsione il lavoro svolto negli ultimi 10-20 giri di clock può andare del tutto sprecato, a detrimento della velocità finale.
Per evitare questa malaugurata situazione al suo interno è presente una Branch Prediction Unit molto più efficiente di quelle dei predecessori, BPU coadiuvata da una unità di calcolo dei numeri interi a doppia velocità, che dovrebbe rendere il P4 un vero campione nelle seriose applicazioni aziendali. Ma al di là di questo la vera forza del P4 è la sua capacità di spingersi in alto con il numero dei MegaHertz, fino a raggiungere vette inarrivabili ai Pentium 3.

LE MAGICHE CACHE

Nel P4 fa la sua apparizione un nuovo tipo di Cache chiamata Trace. Se avete un po' di familiarità con le architetture delle CPU saprete che la Cache è una RAM ad altissima velocità in grado di fornire i dati più urgenti al processore in tempi molto più rapidi di quanto non faccia la normale SDRAM del sistema. Ci sono tipicamente due "magazzini" di RAM Cache, uno interno alla CPU, chiamato "Livello1" e un secondo, esterno e di maggiori dimensioni, chiamato di "Livello 2".
I fattori determinanti l'efficienza della Cache sono due: grandezza e velocità, l'obbiettivo degli ingegneri è trovare il giusto compromesso tra questi due valori perché le Cache di ampio livello contengono più dati (e quindi evitano più volte che la CPU debba rivolgersi alla SDRAM) ma sono più lente a fornirli. Hanno come si dice in gergo "tempi di latenza" più alti.
Attualmente AMD ha puntato tutto sulla grandezza: l'Athlon ha 128 Kbyte di Cache L1 in grado di fornire un dato ogni 3 cicli macchina. I P3 hanno invece solo 32 Kbyte di L1 peraltro con dotati di una latenza non migliore di quella avversaria. I Coppermine però rispondono con una Cache L2 di 256 Kbyte collegata alla CPU da un veloce Bus a 256 Bit capace di portare 24 Gigabyte di dati al secondo. Anche gli Athlon Thunderbird sono dotati di 256 Kbyte di Cache L2 ma il BUS che li collega alla CPU è largo soli 64bit, equivalenti a 6Gbyte/sec. Come in molte altre sue parti il Pentium4 sotto questo aspetto porta con se delle innovazioni.
La Cache L2 pur essendo ancora di 256 Kbyte e sempre collegata ad un BUS di 256 bit può inviare però due dati per ciclo di clock, il che, unito alla sua bassa latenza fornisce teoricamente al processore ben 48 GigaByte di dati al secondo.
La grandezza della Cache L1 è invece diminuita a soli 8 Kbyte in grado però di fornire un dato a quasi ogni ciclo di clock.
L'architettura complessa della CPU ha richiesto l'inserimento della debuttante Trace Cache.
In termini semplici questo magazzino di memoria si trova all'interno delle unità di elaborazione del P4 ed è in grado di contenere i dati parzialmente elaborati dalla CPU. Quando il processore incappa in un errore di previsione le pipeline vengono svuotate fino a riportarle al punto in questione e da lì viene ripresa l'esecuzione. La CPU però può subito ripescare i dati inizialmente elaborati nel caso possano servire con le nuove istruzioni (un evento tutt'altro che raro) evitando così tempi di attesa e calcoli ulteriori.


La Motherboard che Intel ci ha dato per le prove, quelle in vendita saranno migliori nel layout.


Ne fanno di strada i dati, eh?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

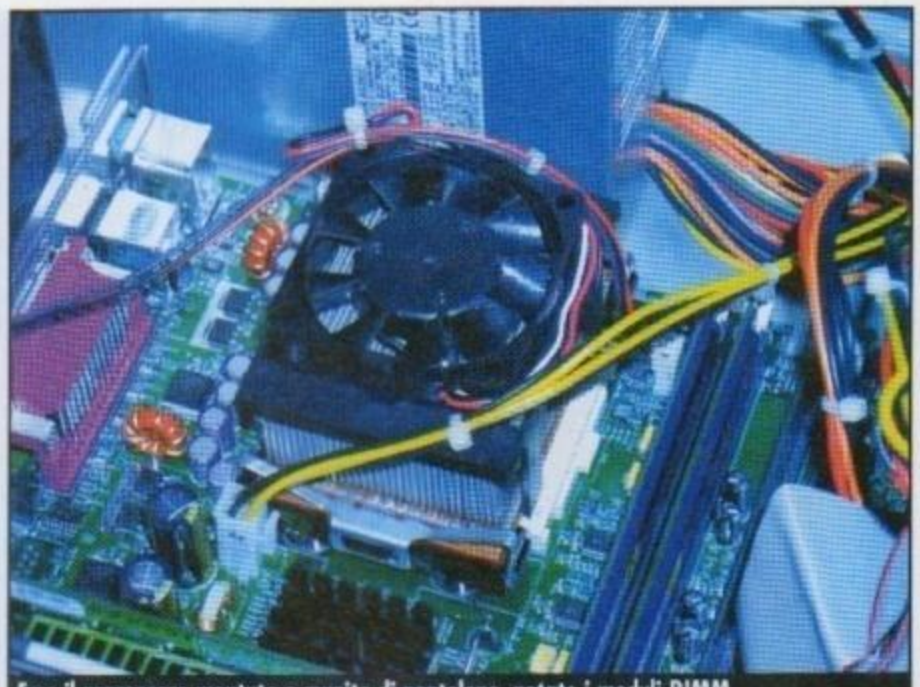
E AMD INTANTO...

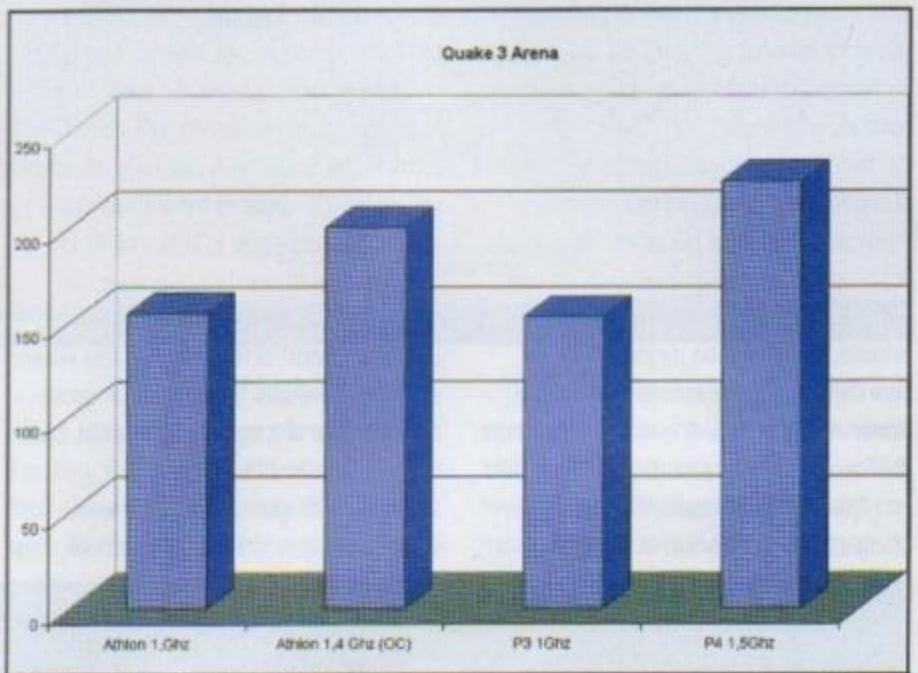
Il lancio in pompa magna del Pentium 4 è stato accolto da AMD con una certa nonchalance probabilmente derivata dalla sicurezza di offrire delle CPU decisamente più economiche e altrettanto efficienti nei benchmark. Non appena gli sviluppatori supporteranno l'architettura del P4 però il vantaggio della CPU di Intel potrebbe aumentare ed è per questo che AMD ha in cantiere una serie di novità pensate per tenere il passo dell'avversario.

Intanto gli Athlon saranno le prime CPU ad avere un ChipSet basato su memoria DDR, l'AMD 760 infatti (già disponibile mentre leggete queste righe) porterà la velocità di Bus della famiglia Duron/Athon a 266 Mhz, con un conseguente aumento delle prestazioni del 10-20%.

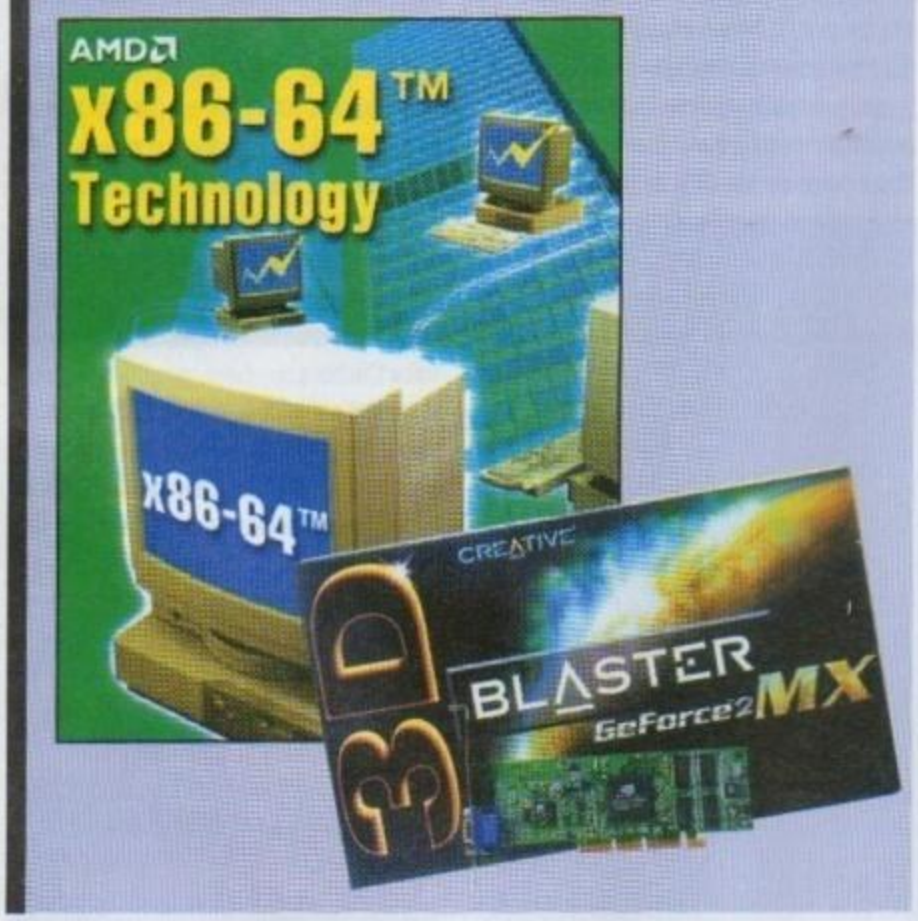
Verso la metà dell'anno arriverà la produzione a 0.13 micron (nome in codice Thoroughbred, provate a pronunciarlo con gli amici) che permeterà alle CPU AMD di raggiungere i 2 Ghz, ma la vera novità sarà rappresentata da SledgeHammer, la prima CPU x86 a 64 bit compatibile con le SSE2 di Intel in grado di macinare numeri in virgola mobile alle velocità tipiche dei supercomputer.

SledgeHammer avrà un entrata molto lenta sul mercato e sarà per il primo anno rivolto esclusivamente al mercato professionale. Se le sue istruzioni a 64 bit dovessero però riscuotere una grande successo tra gli sviluppatori, Intel si ritroverebbe per la prima volta a dover inseguire una architettura concorrente. Per adesso la sfida è più aperta che mai, merito soprattutto dell'ottimo Athlon che offre ai giocatori performance da brividi a prezzi stracciati.


Ecco il processore montato e munito di pentolone, notate i moduli RIMM.



220 Fps. Quake3 vola su Pentium4.



La Trace Cache del P4 può contenere 12 Kbyte di dati, più che sufficienti considerando il delicato e limitato compito che deve svolgere.

PENSATO PER IL MULTIMEDIA

Alcuni di voi leggendo queste righe si saranno fatti una idea piuttosto "seriosa" del Pentium 4, mentre in realtà il nuovo processore ha molto da dare anche a noi videogiocatori dato che la CPU porta come dote 144 nuove istruzioni SSE2, pensate appositamente per velocizzare le applicazioni multimediali.

Forse alcuni di voi ricorderanno che le SSE originali comparvero con i primi Pentium 3 in risposta alle 3D Now! ideate da AMD nel corso del 1998... la loro efficacia fu apprezzabile soltanto l'anno successivo, quando i giochi sviluppati per sfruttarle iniziarono a girare molto più velocemente su un P3 450 che su un Celeron 500.

Le nuove arrivate in pratica raddoppiano le prestazioni delle vecchie SSE e introducono funzioni aggiuntive che permetteranno la creazione di ambienti tridimensionali molto più dettagliati e ricchi di profondità: utilizzandole i programmatori otterranno 2 calcoli in virgola mobile (quelli più usati nel 3D) con una precisione di 64 Bit (le precedenti SSE permettevano una sola operazione in virgola mobile a 32 bit alla volta) e due operazioni sugli interi per ciclo di clock.

L'efficienza del Pentium4 è strettamente legata all'utilizzo di queste nuove istruzioni, senza di esse la sua velocità nei giochi è infatti piuttosto mediocre, addirittura inferiore a quella di Athlon e Pentium 3, ma una volta ottimizzato il codice le prestazioni possono compiere un balzo del 200% spingendo la CPU verso le vette sognate da molti giocatori accaniti. Le Streaming SIMD Exension2 del P4 sono state poi "licenziate" ad AMD che, probabilmente accortasi della loro bontà, le inserirà nelle sue CPU del 2002 creando uno standard unico ideale per gli sviluppatori di giochi.

IL NUOVO CHIPSET

Come prevedibile il Pentium 4 necessita di un ChipSet nuovo per poter funzionare. Per ora l'unica soluzione prevista da Intel è data dal i850, purtroppo funzionante solo con le costose Rambus.

L'i850 è parente stretto dell'i840 per Pentium 3 Xeon pensato per i server aziendali, come lui ha un doppio canale verso la Ram che raddoppia le capacità delle già veloci RIMM a 800 Mhz, ma sempre come lui è anche caratterizzato da costi un po' troppo alti per noi giocatori... il doppio canale ci costringe all'utilizzo di due RIMM di pari grandezza difficilmente reperibili sul mercato, tanto che Intel sta considerando l'idea i mettere due moduli da 64 Mb in

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

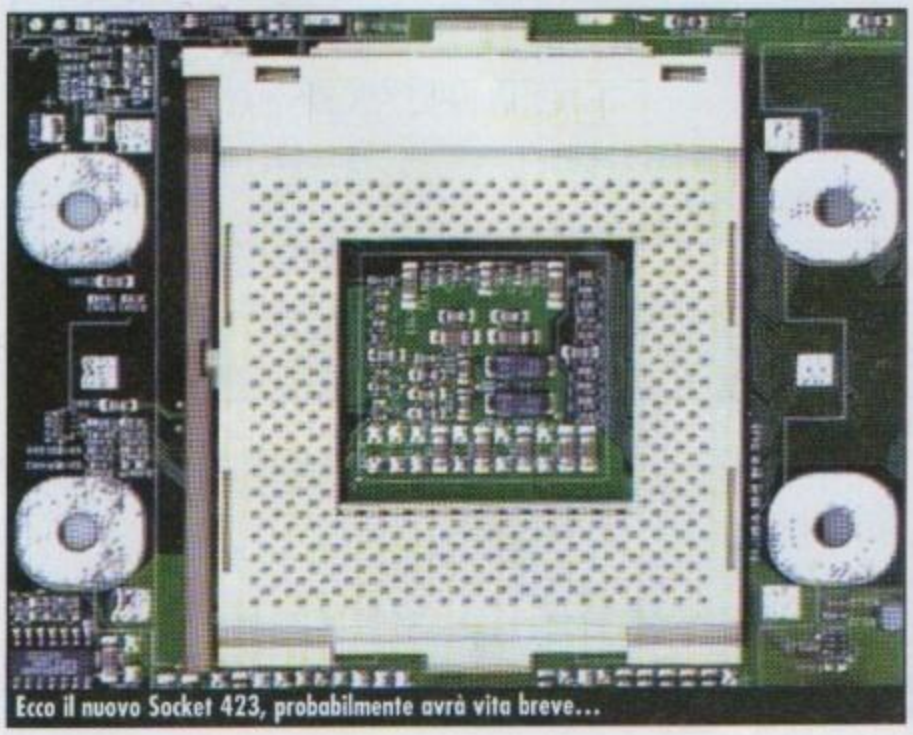
http://www.oldgamesitalia.net/

Sotto questo aspetto spartano si nasconde una potenza.

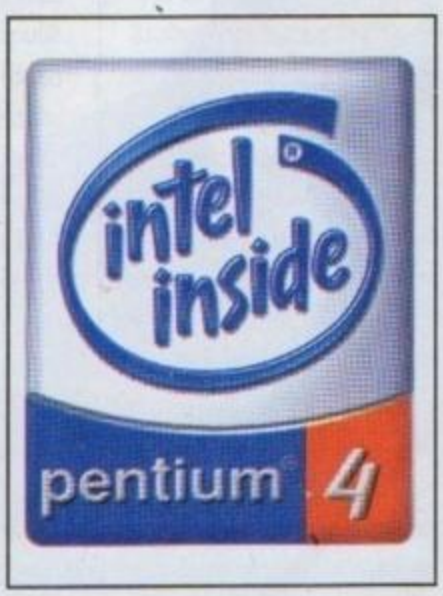
ogni P4 confezionato. L'i850 è a nostro parere una soluzione del tutto temporanea. E' il risultato dei legami contrattuali che Intel ha con Rambus più che una soluzione efficiente, le RIMM sono troppo costose e spesso meno efficienti delle DDR nello svolgere il loro lavoro.
Solo quando Intel e Via proporranno Motherboard per P4 basate su SDRAM o DDR il P4 inizierà ad avere costi accettabili, fino a quel giorno il suo prezzo rimarrà decisamente troppo elevato.
Per il resto l'i850 offre AGP 4x, UDMA 100 e un controller per 4 porte USB; la sua unica grande innovazione risiede nel Front Side Bus da 400 Mhz in grado di fornire al P4 una mole di dati irraggiungibile da qualsiasi Chipset attuale.

LA PROVA SU STRADA

La Macchina da noi provata montava un Pentium 4 a 1,4 Ghz installato su una Motherboard Intel di pre-produzione (non esattamente uguale a quella che oggi potete comprare nei negozi).
In totale erano installati 128 Mb in due moduli RIMM da 64 mentre la scheda video era una Asus v7700 basata su GeForce2 GTS. Chiariamo subito una cosa: i Benchmark che a noi più interessano, quelli riguardanti i giochi, non rivelano granché delle vere capacità della nuova CPU proprio perché non sono stati scritti utilizzando le istruzioni SSE2.
Bisognerà aspettare come minimo 6 mesi perché inizino a fare capolino sul mercato dei titoli programmati per poter girare bene su P4, fino ad allora potremo semplicemente osservare come il nuovo processore gestisce giochi pensati e realizzati per P3 e Athlon… non solo, gli stessi Tool della Microsoft per la programmazione devono essere riadattati alla nuova architettura.
Per ora non possiamo che osservare con una certa delusione che il P4 a 1,4 Ghz da noi testato offre prestazioni simili a quelle di un Athlon a 100 Mhz o un P3 da 900 Mhz.
La maggior parte dei giochi non riceve dal P4 quell'accelerazione che tanto attendevamo: in 3D Mark 2000 a 640*480 (abbiamo scelto le risoluzioni più basse per evitare che la scheda video facesse da collo di bottiglia) i numeri restituiti sono di poco superiori a quelli ottenibili dai processori AMD più veloci mentre MDK2 da risultati quasi surreali, allineati a quelli di un Duron a 850Mhz.
I risultati non sono però omogenei: Quake3 Arena su P4 "vola" a velocità fino a oggi inedite, spesso superando i 200 Fps anche nelle situazioni di maggiore confusione su schermo. I programmatori della Id pensano che la Trace Cache del P4 ben si amalgami con il codice del gioco anche se probabilmente l'accelerazione è dovuta soprattutto al velocissimo Bus da 400 Mhz. Non ha caso tutti gli sparatutto in prima persona traggono giovamento dai Bus ampi di Athlon e Duron mentre si comportano assai meno bene sui Celeron. La vaghezza dei Test però è ben rappresentata da FlaskMpeg, una applicazione in grado di trasformare i film su DVD in formato Mpeg4.
FlaskMpeg riesce a ridurre un intero DVD alle dimensioni di un normale CD, per farlo però richiede una quantità di calcoli impressionante, capace di tenere impegnato il più veloce degli Athon per 10 o più ore. In un test effettuato dal noto sito Tom's Hardware risultava che il P4 fosse più lento degli Athlon nel compiere la conversione dello stesso film. La cosa deve avere indispettito qualche programmatore della Intel che ha messo mano al codice del programma modificandolo in modo da fargli utilizzare le nuove SSE2 (il lavoro di un pomeriggio, peraltro). I dati ottenuti dalla nuova versione sono stati sorprendenti con il P4 che raddoppiava in pratica le sue performance distaccando di gran lunga qualsiasi CPU concorrente.
In conclusione non possiamo che elogiare Intel per lo sforzo speso nel costruire una CPU totalmente nuova e potenzialmente adattissima ai giochi, ma non consigliamo a nessuno l'acquisto di una CPU costosa che con i titoli attuali non fa certo miracoli. Il Pentium4 diventerà adatto a noi giocatori quando sarà disponibile un ChipSet basato su DDR e quando, verso la fine dell'anno, comparirà qualche gioco scritto per le SSE2. Prima di quella data il P4 (oltretutto offerto a velocità molto più basse di quelle che ci attendono nei prossimi mesi) rappresenta una soluzione costosissima e poco pratica, adatta più agli istituti scientifici che alle case di noi giocatori.



Ecco il nuovo Socket 423, probabilmente avrà vita breve...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

TecnoMail questo mese è stata scritta in uno stato leggermente febbricitante, eppure eccomi qui.
In attesa che il mio avanzatissimo sistema immunitario sconfigga i ribaldi assalitori, non posso che meditare sul bel naufragio di Tom Hanks.
Quanta strada ha fatto il genere umano dall'accensione del fuoco alla configurazione di un modem analogico?
Parecchia direi, eppure dopo una partitina di Tennis l'utilità di una connessione Broadband sembra diluita. Grande fu colui che scoprì la cottura del pane e la produzione della Mortadella.
Altro che Tim Berners-Lee e l'Ipertesto.

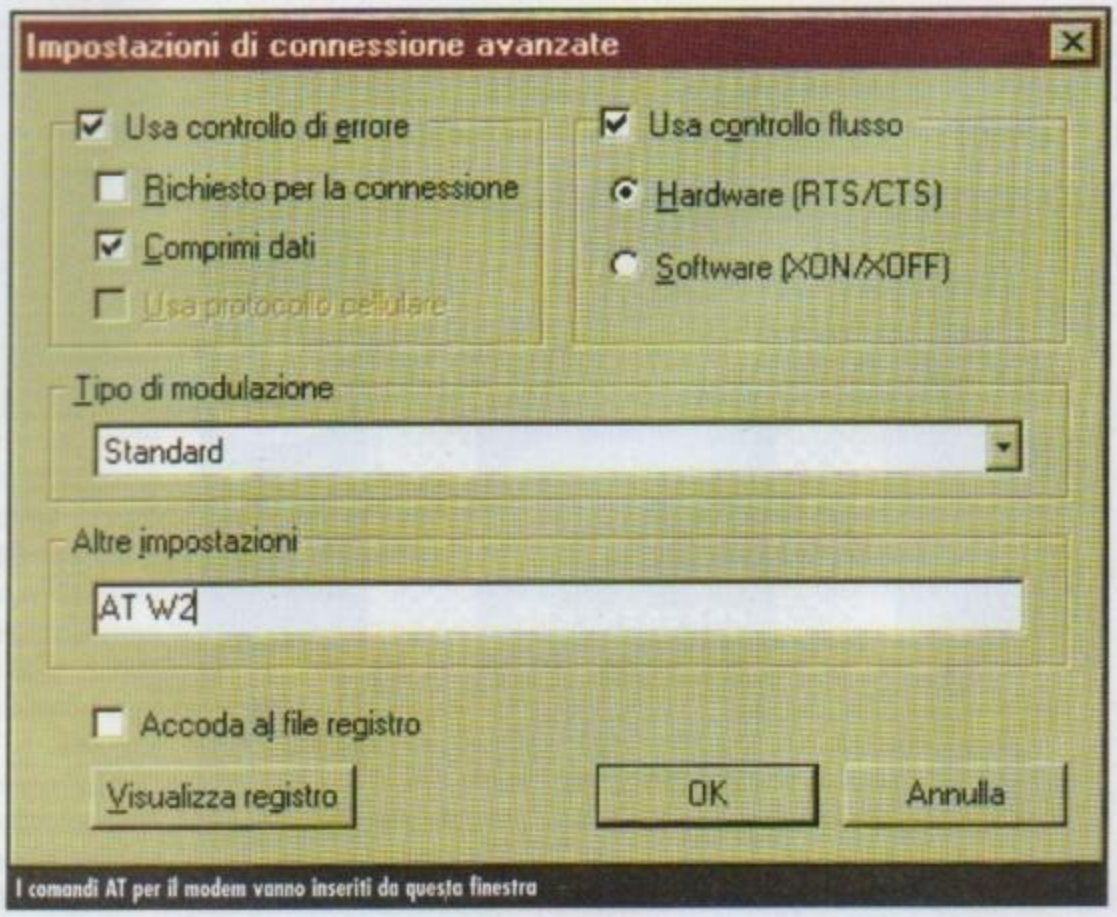
a cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Ciao Davide,
forse tu riuscirai a trovare una spiegazione a un guaio che mi è capitato da quando ho scaricato e installato le nuove Directx dal sito della Microsoft.
Tutto funzionava bene fino a quando ho avviato l'installazione e riavviato il computer, da quel momento i miei due joystick Sidewinder sono misteriosamente scomparsi dalla lista delle periferiche. Nel pannello di controllo la voce Periferiche Di Gioco c'è ancora, ma è vuota, e anche clikkando sul tasto "add" e scegliendo i Sidewinder dalla lista i nuovi joypad compaiono, ma sembrano scollegati.
Sto forse scegliendo i Pad sbagliati? Nell'elenco sono indicati altri tipi di Sidewinder: il 3D Pro, il Freestyle, ma c'è solo un "game pad" quindi è abbastanza strano che non li riconosca.
Dopo aver provato sui Joystick sono passato in gestione risorse, e ho scoperto che la mia scheda audio non ha la porta joystick.
E' normale questo? Non ricordo se ci fosse prima ma direi così a occhio che una porta veniva indicata... o forse non la indica più Windows Millenium?
Mi pare di ricordare che senza scheda audio la voce Periferiche di gioco scomparisse, quindi potrei sbagliarmi, per sicurezza ho reinstallato di nuovo anche la scheda, usando il cd nella confezione clickando sul Setup, ma la porta Joystick continua a non essere elencata.
Aiutami!
Ciao

Anna del Balzo

Ciao Anna,
Sarei pronto a scommettere che tu hai nel PC una scheda Aureal Vortex2 o una derivata prodotta dalla defunta Diamond (Monster Sound MX 300) o dalla Turtle Beach (Montegoll). Le ditte minori utilizzanti il vecchio (ma tutt'ora validissimo) Chip della Aureal sono troppe per poterle elencare tutte, ma se nell'elenco periferiche la tua scheda è identificata con Vortex AU8830 PCI Audio (cosa non improbabile, la maggior parte dei produttori utilizzava i reference Driver della casa madre) allora significa proprio che ho visto giusto.
I newsgroup dedicati alle periferiche audio sono stati letteralmente assaliti dagli utilizzatori delle Vortex che hanno visto scomparire la loro porta giochi dopo aver installato le nuove DirectX 8. Uno di loro però ha trovato un escamotage in grado di aggirare il problema... Tra le periferiche relative alla scheda compaiono 4 voci (3 nel tuo caso visto che non è più elencata la porta giochi), che terminano (la prima parte è relativa al nome della scheda) con: PCI Audio, MPU-401 Interface e Sound Blaster Pro Emulation.
E' proprio quest'ultimo componente, che assicura la compatibilità della scheda con i vecchi giochi DOS, che devi disattivare per vedere magicamente ricomparire la tua porta Joystick.
Per farlo basta selezionare la sopraindicata voce, premere Proprietà e mettere la graffetta alla voce "Disattiva questo profilo Hardware".
Al successivo riavvio la porta Joystick sarà presente nell'elenco e i tuoi Pad torneranno a funzionare.
Il pannello "Periferiche di Gioco" in Millenium e SE rimane attivo anche senza porta giochi, dato che molte periferiche usano la connessione USB.
Due ulteriori consigli: se il tasto "aggiungi" è diventato "add" è perché hai installato le DirectX in inglese, cosa da evitare se non vuoi che alcuni elementi del pannello di controllo mostrino menù misti Italiano/Inglese.
Secondo consiglio: utilizzando i driver presenti sul CD della vecchia confezione probabilmente incapperai nel fastidioso Bug che interessa tutti i giochi basati sul motore di Quake3 (un blocco temporaneo dell'azione mentre l'audio va in loop).
Scarica dal sito http://downloads.aureal.com/ l'ultima versione 2048 e tutti i problemi scompariranno.

Hello Qued,
Il mio non è un problema vero e proprio, solo un comportamento del mio PC che mi infastidisce.
Uso per collegarmi a Internet un abbonamento gratuito a Libero, ma ho passato tanti fornitori cercando di capire quale fosse il migliore.
Purtroppo per capirlo ho dovuto spesso affidarmi alla semplice "sensazione" durante la navigazione perché in accesso remoto la velocità indicata è sempre di 115.200 bits, cosa che mi pare improbabile visto che uso un modem Enoch (non sono riuscito a scoprire il modello ma posso dirti che è azzurro, a forma di piramide e trasparente) da 56K, decisamente meno di 112 quindi.
Eppure questa velocità compare con qualsiasi provider, come se il modem non riuscisse a comunicare quella vera.
Ho usato alcuni PC di amici e ho scoperto che il loro Accesso Remoto indica la velocità corretta, 44, 33 che sia. Perché il mio si ostina a darmi un numero impossibile impedendomi di sce-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

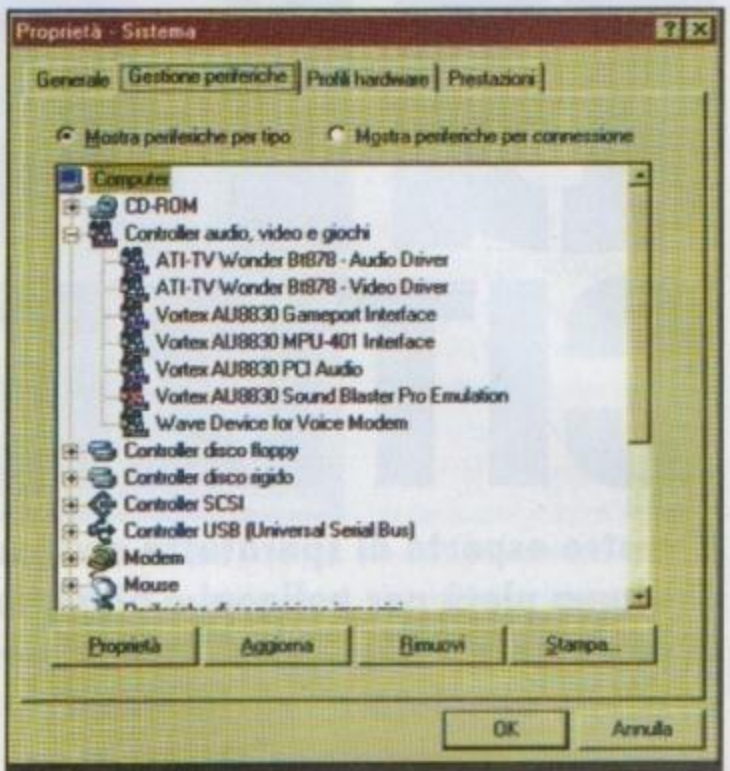
http://www.oldgamesitalia.net/

Modem/Proprietà/Connessione/ Avanzate...

gliere il fornitore migliore?
Spero tu ci capisca qualcosa

Cagliostar

Hello Cagliostar,
Il Modem Enoch da te posseduto utilizza un ChipSet Rockwell piuttosto comune, informazione questa indispensabile a risolvere il tuo problema.
I 115.200 bits riportati da accesso remoto sono infatti quelli della velocità DTE (Data Terminal Equipment) e si riferiscono alla velocità di connessione tra il Modem e la tua porta seriale.
Ovviamente la velocità di connessione al modem remoto, che prende il nome di DCE (Data Communication Equipment), ha una valore assai più basso e può raggiungere al massimo i 56Kbits.
La velocità DCE viene definita al momento dell'Handshacking, quel pigolare che puoi sentire (se il volume dell'altoparlante sul modem è abbastanza alto) appena dopo la composizione del numero.
Purtroppo la velocità DCE indica esclusivamente che i due modem, dopo essersi parlati, hanno identificato in 56, 48, 44 ecc Kbits al secondo il valore massimo di trasferimento consentito dalla qualità della linea.
Insomma la velocità DCE non indica effettivamente quanti dati ricevi dal Provider, ma solo quanti al massimo potresti riceverne.
Una buona linea telefonica quindi permetterà una connessione a 56Kbits ma la buona navigazione in rete continuerà a dipendere dal server di Libero, che probabilmente ti invierà una quantità più bassa di dati.
Detto questo il valore riportato in accesso remoto proviene dal modem, che invia a Windows la stringa Connect xxx.
Se i driver del modem non sono quelli giusti (cosa che potrebbe essere dovuta a un upgrade del firmware del tuo vecchio modem da 33Kbps a 56Kbps) la velocità indicata nella riga Connect sarà quella DTE. La soluzione al problema non è uguale per tutti i modem, dato che i vari Chipset hanno comandi AT differenti. Nel tuo modello andando nel menu Modem del pannello di controllo e premendo "Proprietà" dopo aver selezionato la periferica corretta seleziona la linguetta "Connessione" e di seguito "Avanzate". In fondo alla finestra successiva metti la spunta alla voce "accoda al file di registro" e nello spazio "Altre Impostazioni" aggiungi la riga:
AT w2 .
Al successivo collegamento il valore corretto DCE verrà riportato in Accesso Remoto.
Per chi utilizza modem RockWell interni la voce da inserire è:
AT MR=2
La cautela è sempre buona consigliera mentre si usano i comandi AT, resettando alcuni modem infatti non riuscirete più a collegarvi alle reti nostrane, dato che le stringhe di default sono spesso pensate per le linee USA.



Ecco disattivata la compatibilità DOS della Vortex2, la porta Joystick è ricomparsa

Ciao Davide,
Nel mio PC ho installata una Motherboard Asus P2B-F con chipset LX. Ho aggiornato da poco il bios alla versione 1013 dopo aver letto sul sito della Asus che così facendo posso installare anche un Celeron2 a 600Mhz.
Mi rimane un dubbio però: Il manuale della scheda dice che sono compatibili tutti i processori con moltiplicatore massimo di 8x, mentre il 600 ha un moltiplicatore 9,5.
Posso azzardare l'acquisto? Devo accontentarmi di un vecchio 466? O ora ho un Pentium2 400, ne varrebbe la pena?
Ciao

Stefano Pesatori

Ciao Stefano,
Alcuni fattori fattori rendono l'upgrade più problematico di quanto non sembri.
Prima di tutto accantoniamo i tuoi dubbi riguardanti il moltiplicatore, una volta aggiornato il Bios infatti la p3b- non ha problemi ad accettare CPU con fattori di 9 o 9,5.
Il problema sta invece nella tensione del Core, che non è lo stesso in tutti i Celeron2.
I modelli siglati SL4PB e SL4NX (la scritta è leggibile sull'adesivo del processore) necessitano di 1,7v mentre tutti gli altri modelli lavorano a 1,5v.
La scheda poi complica ulteriormente le cose dato che sul sito Asus si legge che tutte le P2B-F della revisione 1.00 sono compatibili con i Celeron2, ma solo se a fianco delle porte ISA è presente un adesivo che riporta una di queste sigle: aia, a2a, a33, a43, a53, a0b, a1b, a2b, a34, a44, a54.
Se la tua scheda è una di quelle elencate dovrai solo munirti di un adattatore Slot1-Socket Asus370 DL, anche se probabilmente qualsiasi modello può andare bene.
In caso contrario rimane solo una soluzione: munirti dell'adattatore Slot1-Socket SL02A++, prodotto da Soltek, in grado di regolare autonomamente la tensione della CPU (da 1.3 a 3,5V). Questo adattatore sta riscuotendo grande successo tra gli utilizzatori delle vecchie BX e LX,visto che permette l'utilizzo di praticamente tutti i Celeron a Pentium3B del mercato, per saperne di più visita il sito **www.soltek.com.tw**

Questo connettore della Soltek farà rinascere molte vecchie Schede Madri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIANTS CITIZEN KABUTO

Il nostro esperto di sparatutto e videogames in generale, Roberto Aresu, giocatore privo di alcuna pietà per poligoni e pixel, fu in grado di finire questo titolo nel breve arco di una veloce e buia notte! Questo mese espone per i lettori di PcZeta come gli sia stato possibile completare tale impresa!

Dato che il fantasmagorico lavoro della Planet Moon è uno sparatutto, questa non è una soluzione in senso stretto, ma più che altro una guida con suggerimenti sui percorsi da adottare e le strategie su come risolvere le varie situazioni. Non si afferma che le tecniche qui presentate siano le uniche o le migliori ma quantomeno funzionano e garantiscono il completamento delle missioni in modo relativamente sicuro.

E' stata sempre usata la visuale in 1a persona, tranne che per le missioni di Kabuto. Dato che la versione per giornalisti qui usata aveva ancora i nomi delle missioni in codice pseudonumerico, questi sono stati liberamente tradotti in italiano, in base ai commenti e ai sottotitoli. Analogo discorso per la suddivisione in capitoli e missioni. Le missioni dei Mecc sono più dettagliate, per consentire di comprendere la filosofia del gioco. Le missioni di Delphi sono simili, a parte le gare sul jet-ski, ma più impegnative. Quelle di Kabuto sono semplici e divertenti, senza strategie complesse, e a quel punto il giocatore sarà già in grado di padroneggiare perfettamente la situazione senza necessità di dettagli stringenti. L'unica patch installata è quella per riportare il sangue al colore rosso. Per ogni questione potete scrivere all'indirizzo seguente: . Ultima nota, la trattazione delle missioni di Kabuto può apparire sbrigativa ma d'altra parte c'era davvero ben poco da dire...!

PARTE 1 MECC
CAPITOLO 1.1
SALVARE TEL

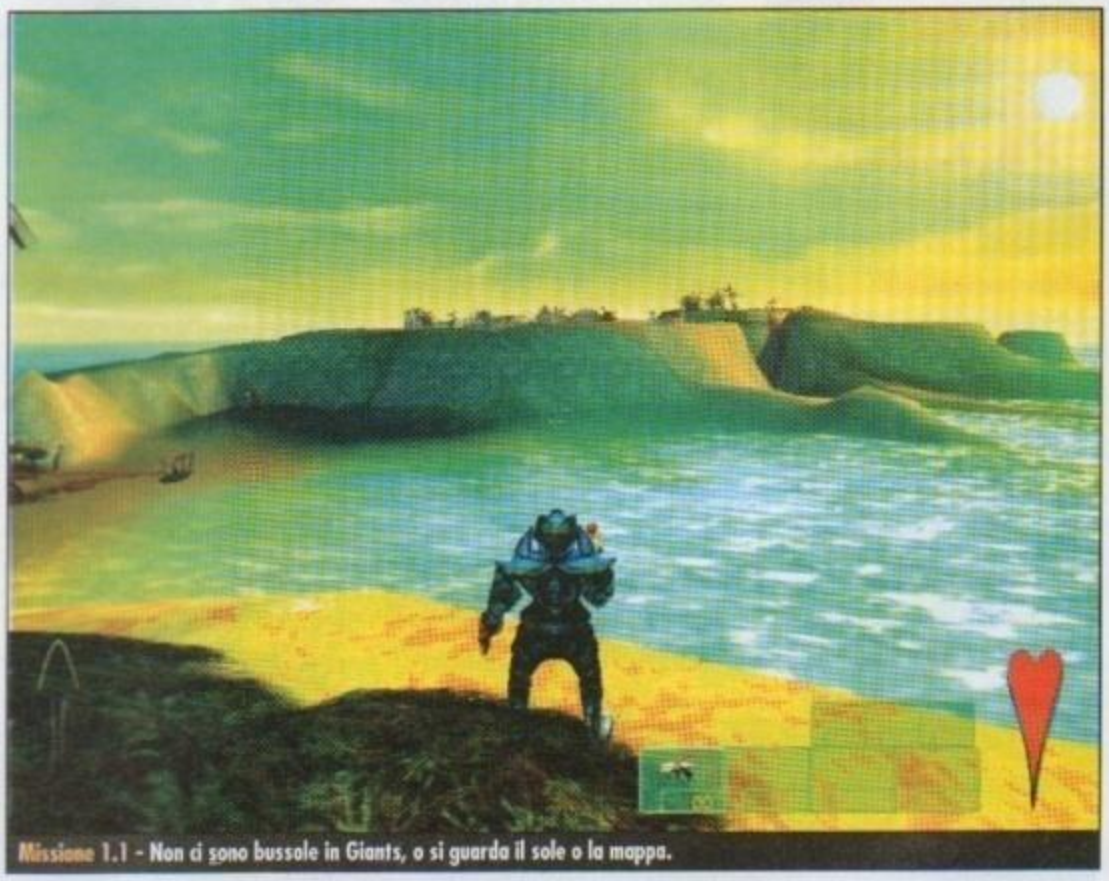
MISSIONE 1.1.1
SALVARE TIMMY

Siete su un promontorio, andate sino all'orlo del terreno verso il sole. Vedete che l'isola è a forma di mezzaluna, all'altra estremità c'è un villaggio, dovete andare là. Abituatevi a farvi una panoramica della situazione con lo zoom (tasto E, regolazione tasto Z con E premuto). Ci sono 2 strade: una facile, puntare direttamente alla spiaggia che c'è in mezzo all'isola, poi risalire la stradina di legno e girare a destra, e una difficile, percorrere la mezzaluna attraverso il boschetto.

La prima strada è veloce: potete passare per il pendio che dà sul mare sino alla spiaggia, notate che potete camminare anche su pendenze molto ripide, e attenzione che l'acqua è popolata di pesci carnivori. La seconda strada è più impegnativa perché nel boschetto ci sono piante carnivore (nel gioco chiamate *squartatori*) in agguato. Se decidete di provare a passare di là, notate che sparando 1 o 2 colpi agli alberi se ne distrugge la chioma, e tenendoli sotto fuoco dopo poco tempo spariscono del tutto; ripulendo il boschetto, notate 4 funghi che generano le piante carnivore, se non li distruggete non finirete mai di uccidere le piante.

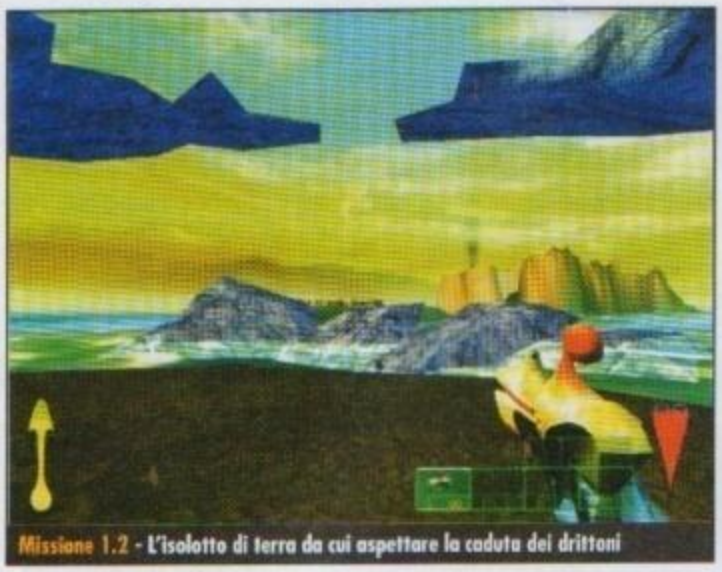
Usando lo zoom notate che le piante non si allontanano dal boschetto, per attaccarvi, in gruppi di più di 2 o 3 individui. Non è certo obbligatorio distruggere tutti gli alberi, ma il tempo risparmiato verrà speso per difendersi dagli attacchi, ravvicinati e da tutte le direzioni, delle piante e sarà più difficile trovare i funghi.

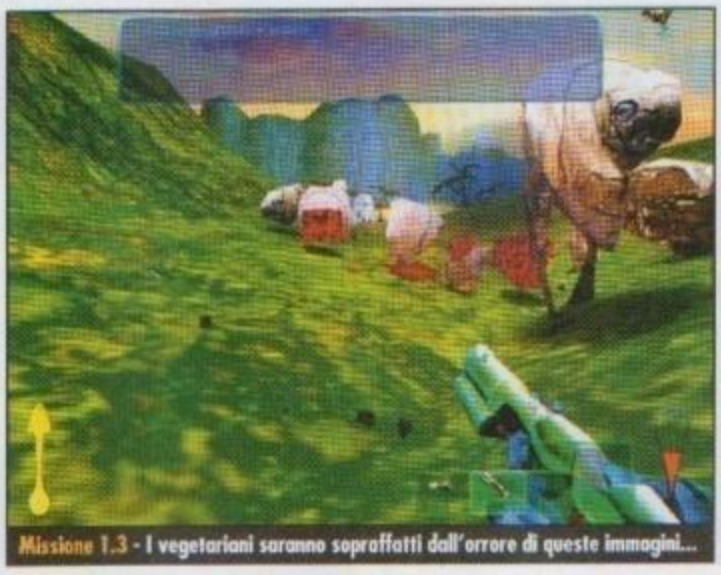
Giunti all'ingresso del villaggio, verrete attaccati da una pianta grande, che lancia palle blu, lente e facili da evitare traslando di lato. Stando sulla soglia dell'arco, uccidete questa pianta e il fungo nel giardino della 1a villa a sinistra. Ci sono


Missione 1.1 - Non ci sono bussole in Giants, o si guarda il sole o la mappa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Missione 1.2 - L'isolotto di terra da cui aspettare la caduta dei drittoni


Missione 1.3 - I vegetariani saranno sopraffatti dall'orrore di queste immagini...

anche un paio di piante medie, lanciano palle rosse, abituatevi a recuperare le palle di energia che lasciano morendo, se ne avete bisogno. Proseguite verso l'altro arco, poi passate i 2 ponti di legno e fate fuori le 3 piante. Timmy si libera da solo quando vi avvicinate.

MISSIONE 1.1.2
SALVARE I DRITTONI

Il jetpack si attiva con il click destro. Mirate leggermente più in alto di dove volete arrivare, comunque l'astronauta ha una notevole inerzia. Usate le isolette per arrivare all'atollo dei drittoni, ricordando che l'acqua è popolata di pesci carnivori. Posizionatevi al centro del cerchio di roccia, sulla terra marrone. Ruotate per tenere d'occhio tutti i drittoni appesi.
Quando un drittone sta per cadere, vedrete con un buon anticipo della terra cadere sotto di lui. Andate il più possibile sotto di lui, sulle rocce che affiorano dall'acqua, e quando cade ed è a mezz'aria vicino a voi, a circa a 45° di elevazione, attivate il jetpack,. Occorreranno alcuni tentativi per calibrare i tempi. Quando avete un drittone, portatelo sull'isoletta, fuori dal cerchio di roccia dall'altra parte rispetto a dove siete arrivati, dove c'è il recinto, il drittone scende da solo quando toccate il cerchio nel recinto. La missione termina quando ne salvate 4.

MISSIONE 1.1.3
SALVARE REG

Con il nuovo fucile, basta un colpo per uccidere una pianta media. Mirate con calma perché ci sono poche munizioni. Se venite colpiti non fa nulla, recuperate le palle rosse, le piante sono troppo poche per mettervi in pericolo.
Andando avanti arrivate al bordo dell'isola. Uccidete le piante grandi dall'altro lato, occorrono 3 colpi, e usate il jetpack per arrivarvi.
Uccidete le piante medie, prendete le munizioni per il fucile e andate verso sinistra. Ci sono alcune piante grandi a sinistra sull'orlo dell'isola, uccidetele e recuperate l'energia. Andate sulla scia rossa del relitto sino in fondo.

MISSIONE 1.1.4
ARRIVARE AL TUNNEL

Ora siete in 2, non preoccupatevi di controllare il vostro amico, vi seguirà e sparerà dove sparate voi ed è tutto quello che serve. Seguite la costa a sinistra, scendete nel canalone con gli alberi.
Attraversatelo. E' possibile passare più in alto a destra, ma nel canalone trovate 3 pacchi di munizioni per fucile.
Usate la pistola. Notate che è possibile uccidere le piante medie anche quando sono sottoterra, puntando all'estremità della scia che fanno sulla terra. Aiutatevi in questo guardando la forma del mirino, che cambia quando inquadra un bersaglio, e la barra di energia sotto di esso. Se udite il suono di una pianta che arriva e non capite subito dov'è, fermatevi ed uscirà allo scoperto. Se gli alberi impediscono la visuale, sparategli un paio di colpi.
Arrivate quindi a un ponte. Nell'isola lontana di fronte c'è una pianta grande, non salite sul ponte perché non c'è spazio per traslare quando vi spara, state a sinistra e uccidetela. Volate sull'isola di fronte.
Uccidete le piante grandi sull'isola a sinistra e volate su di essa, trovate munizioni per fucile. Volate sull'ultima isola, fate fuori le piante medie e avvicinatevi al portello al centro.

MISSIONE 1.1.5
ARRIVARE ALL'ALTRO TUNNEL

Andate avanti. Nella spiaggia in fondo vedete un pipistrello (nel gioco è chiamato *vermo*, ma vola), uccidetelo con il fucile e lo zoom, quando arrivate a distanza di tiro. Sono bestie pericolose, svolazzano e sparano raggi potenti. Ce n'è un altro nell'avvallamento della spiaggia, lo vedete più tardi avanzando. A destra, all'ingresso delle mura, c'è un predone del mare, uccidetelo con la pistola. Entrate nelle mura e fate fuori le piante. Passare a destra o a sinistra è lo stesso, si incontra un altro spazio con delle piante e un passaggio circolare come i precedenti, ma al di là si vede una torre con in cima un predone. Uccidetelo da lontano con lo zoom. C'è un'altra torre con un predone sopra e altri 2 predoni in giro a terra, uno ha munizioni per fucile, più qualche pianta. Passate l'ultimo varco ed eliminate le piante che vi accolgono al pozzo in fondo, entro le mura.

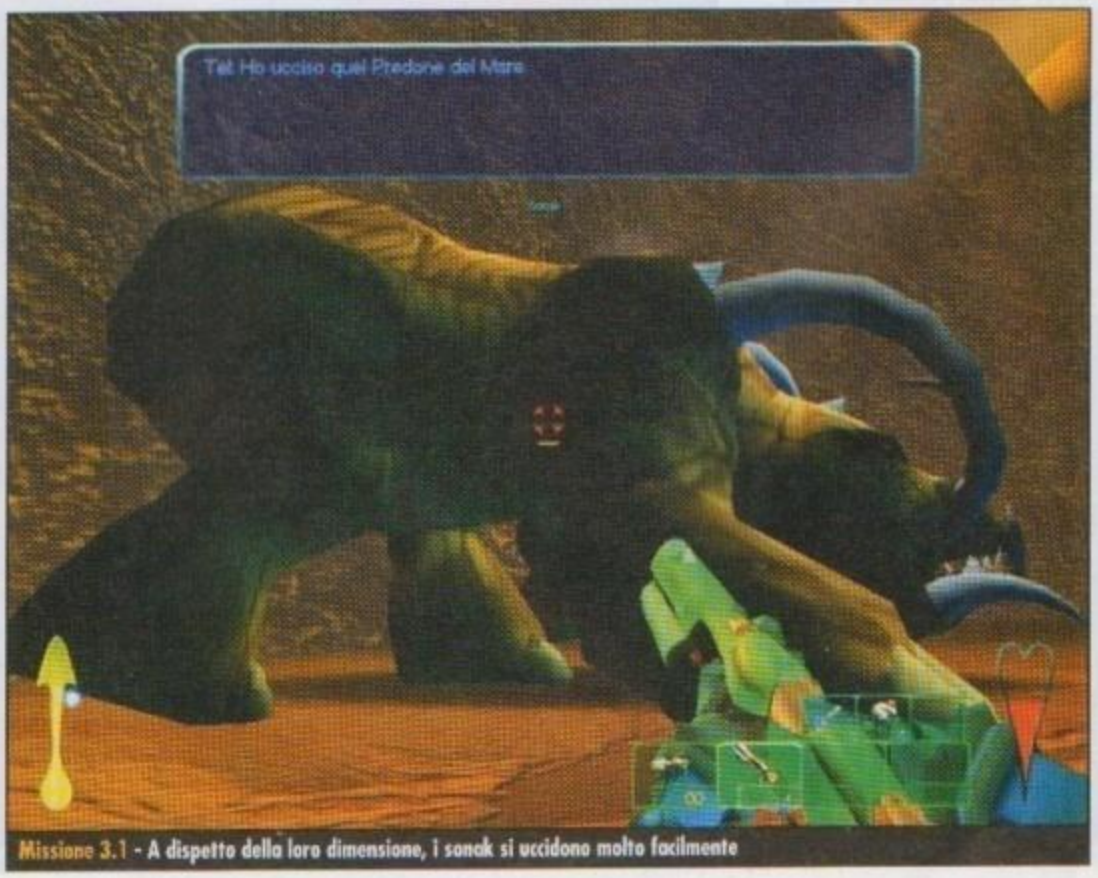
CAPITOLO 1.2 FAME

MISSIONE 1.2.1
CERCARE DELLE BISTECCHE

Andate all'arco davanti, scendete sino alla torretta di osservazione in legno. Davanti a voi a sinistra c'è una collina di roccia a tronco di cono, e dietro c'è un'altra collina attorno cui girano i *virnp*, gli animali da bistecca. Scendete a destra e uccidete la pianta grande. Usate il jetpack per volare sino alla destra della prima collina e andate avanti, uccidendo le piante se si avvicinano. Uccidere i virnp è facile, un colpo di fucile basta, con la pistola dovete sparare sino a formare i pezzi più piccoli, 3 per ogni cadavere, toccateli per raccoglierli.
Quando il contatore in alto a destra segna 20, tornate indietro alla base della collina da cui siete scesi, quella con la torretta. Andate a destra e stando nella concavità tra le 2 pareti di roccia, salite usando il jetpack, tenendo premuto il pulsante destro del mouse. Ripassate sotto l'arco e andate dal drittone.

MISSIONE 1.2.2
SALVARE LA MOGLIE

Scendete verso la spiaggia e andate verso il villaggio. Uccidete la pianta grande. C'è un predone a terra e uno sulla torre di pietra, usate lo zoom. Andate alla torre di pietra e toccate la porta dell'edificio a destra, è un magazzino per rifornirsi liberamente. Ogni volta che si entra qui le munizioni di tutte le armi vengono riportate al massimo, e c'è una ricarica di punti salute pari a una vita ulteriore (100 *bolle di energia*). Prendete la mitragliatrice e la ricarica di salute cliccandoci sopra, e anche le granate. Anche questi beni sono disponibili ogni volta che si entra, il che è importante per la



Missione 3.1 - A dispetto della loro dimensione, i sonak si uccidono molto facilmente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Missione 2.2 - Ecco dove andare travestiti da cespuglio con la moglie del drittone

ricarica di salute, utilizzabile con il tasto H.
Uscite e costeggiate l'altopiano a destra, c'è una costruzione che genera piante medie (la *caserma*). Distruggetela con il mitra e usatelo per sterminare tutte le piante che vi assalgono. Tornate al magazzino a ricaricare il mitra, in fondo potete vedere una torretta. E' antiaerea e non vi attaccherà se non svolazzate. Ci sono piante in giro, avvicinatevi e distruggetele. Proseguite e girate a destra, uccidete il predone nella pianura. Avanzate sino a circa il centro della pianura e attivate il cespuglio (tasto shift sinistro), arrivate alle munizioni per fucile che ha lasciato il predone e proseguite sino a nascondervi dietro alla roccia piccola, in modo che il cecchino sulla torre a sinistra non vi veda.
Aspettate che l'energia del cespuglio si rigeneri e andate a sinistra dove il terreno sale e c'è una piccola pianura con 2 alberi e un predone. Ricaricate il cespuglio, uccidete il predone se volete e riattivate il cespuglio, salite dove c'è la torre dove il terreno è marrone e poco inclinato. Arrivate sotto la torre e spegnete il cespuglio, distruggete la torre con il mitra e fate fuori il predone che ne cade. Attivate il cespuglio e buttatevi nella concavità a destra dove c'è il forte dei predoni, entrate e dirigetevi al centro.

MISSIONE 1.2.3
RIPORTARE A CASA LA MOGLIE

Attivate il cespuglio, uscite dal forte e andate leggermente verso sinistra dove c'è un varco tra le colline, riparatevi dietro il cilindretto di pietra chiara e ricaricate il cespuglio, alcune piante vi aggrediranno, usate il mitra. Le piante sono più furbe dei predoni, ci mettono un più tempo a lasciarvi andare anche dopo camuffati da cespuglio, comunque meglio evitare scontri prolungati e scappare con il cespuglio attivo.
Guardando davanti, vedrete una carovana di predoni che sta aggirando la collinetta di fronte, passate a destra di questa con il cespuglio attivo. Quando il cespuglio si scarica correte diretti verso il punto di partenza, facendo una tappa nel magazzino, tanto è gratis. Qualche pianta e un paio di predoni vi seguono e vi fanno consumare un po' di munizioni.

MISSIONE 1.2.4
RIPULIRE HIGH VILLAGE

Dirigetevi verso l'altipiano, passando per il magazzino. Proprio sulla soglia del magazzino, guardando in alto a destra, vedete una delle caserme da distruggere. Ora, sull'altipiano ci sono una marea di piante, è un suicidio volare lassù e sparare all'impazzata, bisogna farle scendere un po' per volta, anche se le caserme ne generano a ritmo costante. Usate zoom e fucile e sparate a ripetizione finché non distruggete la caserma.
Dall'altipiano scende un gruppo di piante, qui si comincia a correre qualche pericolo. Impugnate subito il mitra, muovetevi continuando a sparare. Non restate fermi, ma indietreggiate zigzagando, e cercate di raccogliere le palle di energia lasciate dalle piante. Quando l'energia vitale si fa critica, recuperatela con la siringa (tasto H). Se è troppo bassa, indietreggiate per la spiaggia

senza farvi colpire, alcune piante vi inseguiranno ma il loro attacco si diraderà con la distanza, allora potrete eliminarle singolarmente con calma.
Quando tutto è passato tornate senz'altro al magazzino, recuperate la salute con le siringhe e tenetene una in equipaggiamento. Volate sino a dove c'era la caserma che avete appena distrutto, ci sono un po' di piante da eliminare ma non molte, distruggete la 2a caserma.
Guardando il sole, a sinistra c'è un arco e come la mappa conferma altre 3 caserme da spazzare via. Passate l'arco e avvicinatevi all'altro arco, distruggete la 3a caserma con il mitra e quando il gruppo di piante vi attacca indietreggiate sino a oltre il 1° arco per avere un grande spazio in cui muovervi. Quando finite le munizioni o se la salute è critica volate giù al magazzino e uscite e rientrate sino a recuperarla tutta. Tornate su e spazzate le altre 2 caserme con questo metodo. Alla distruzione dell'ultima, le piante spariranno.

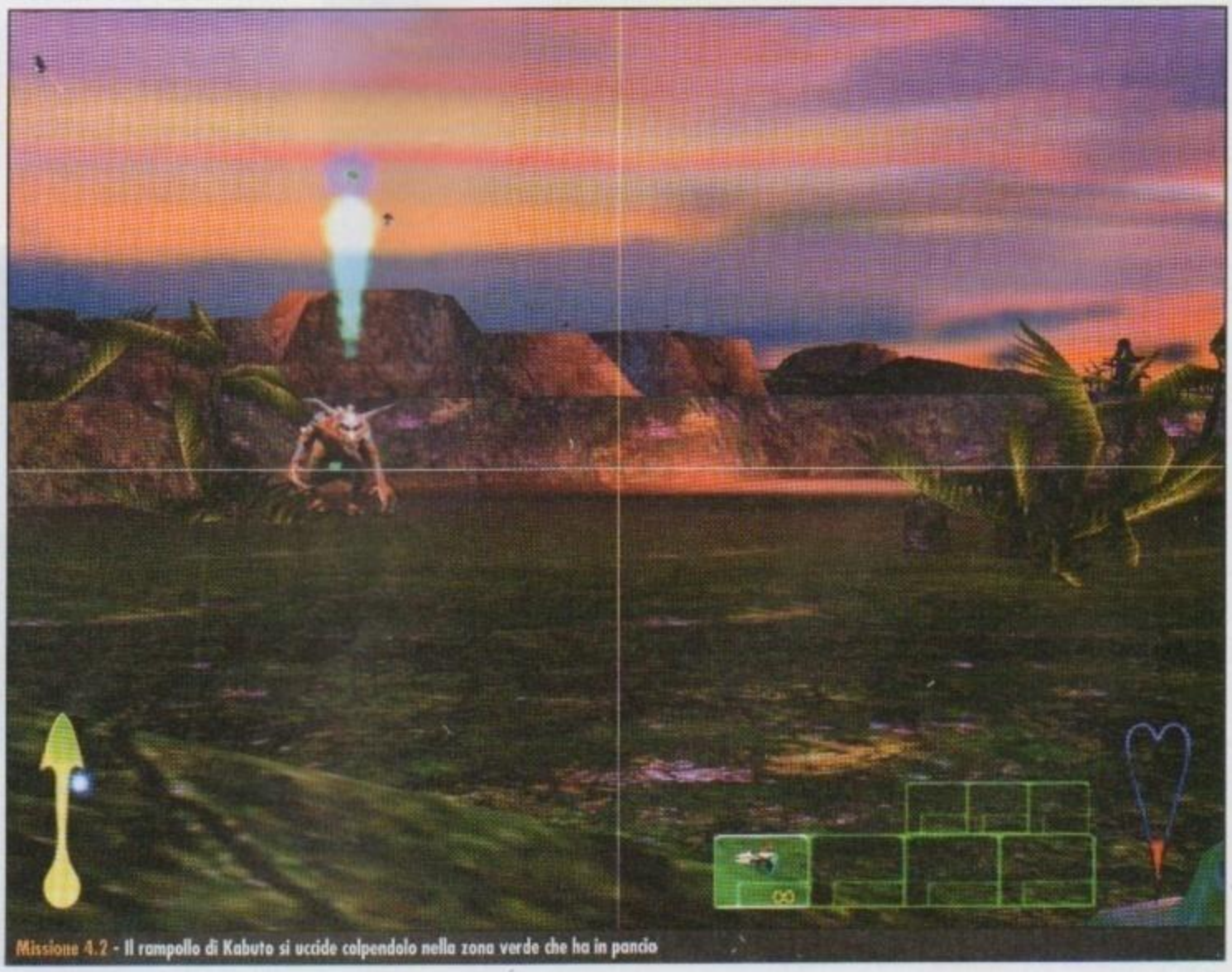
MISSIONE 1.2.5
TROVARE BORJOYZEE

Tornate alla pianura iniziale sull'altipiano e dirigetevi verso il sole, il terreno scende verso il mare. Ci sono una pianta grande, 2 medie e un predone. Proseguite verso il mare, in spiaggia sulla sinistra c'è una fattoria cintata da mura, entrate.

CAPITOLO 1.3 LA PRIGIONE DI WITTINGTON

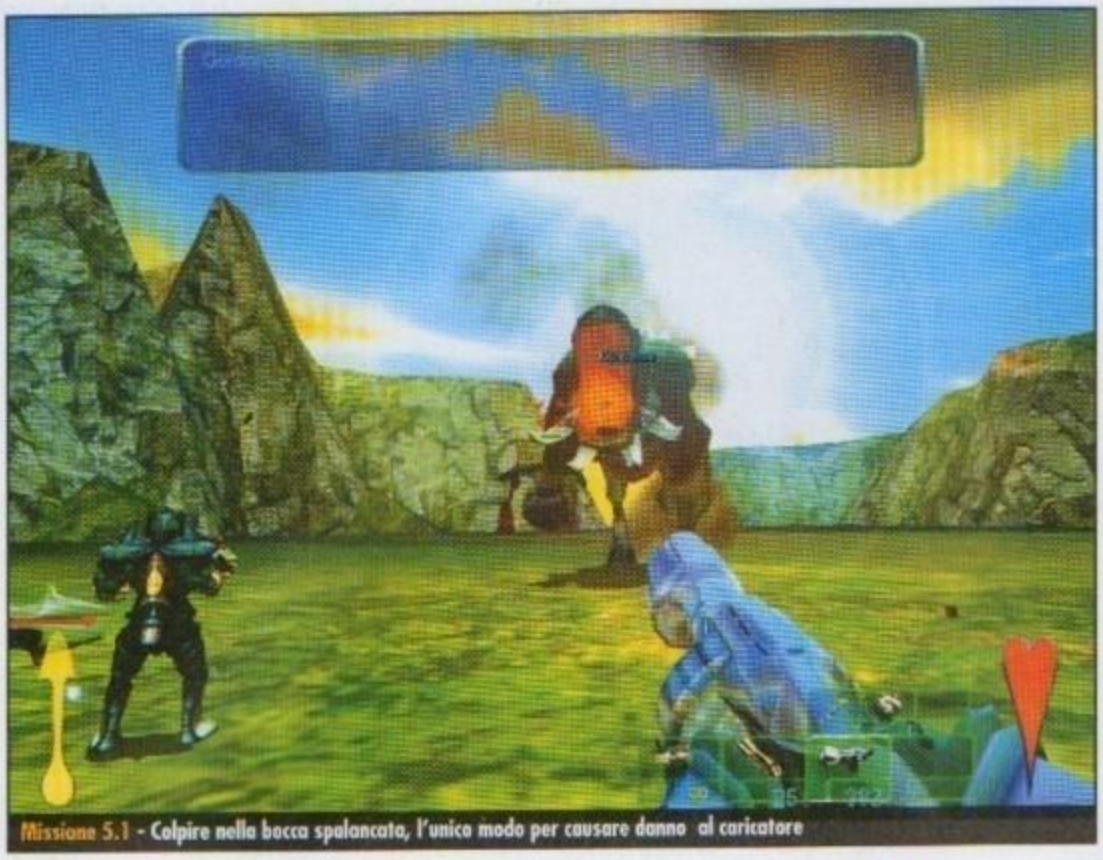
MISSIONE 1.3.1
UCCIDERE IL SONAK

Passate a sinistra, arrivate a una


Missione 4.2 - Il rampollo di Kabuto si uccide colpendolo nella zona verde che ha in pancia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Missione 5.1 - Colpire nella bocca spalancata, l'unico modo per causare danno al caricatore

spiaggia con un magazzino e 2 predoni, è facile ucciderli con il fucile da lontano. Rifornitevi al magazzino. L'isola è circolare, con percorsi curvi attorno al centro piano, delimitati da strette colline. Percorrete i canaloni, in senso orario o antiorario, stando accostati alle colline che delimitano il centro.
Quando vedete il Sonak, tenetelo sotto fuoco con la mitragliatrice. E' forse preferibile attaccarlo da dietro, quindi arrivando a lui in senso orario, perché di fronte potrebbe sparare le sue onde sonore dirompenti, ed è molto lento a voltarsi. C'è qualche pianta in giro ma non è certo un problema.

MISSIONE 1.3.2
TORNARE DA BORJOYZEE
Tornate indietro alla spiaggia del magazzino, ora infestata da 2 funghi che generano piante piccole e alcune piante. Ripulite il luogo e andate all'altra spiaggia, dove c'è Borjoyzee.

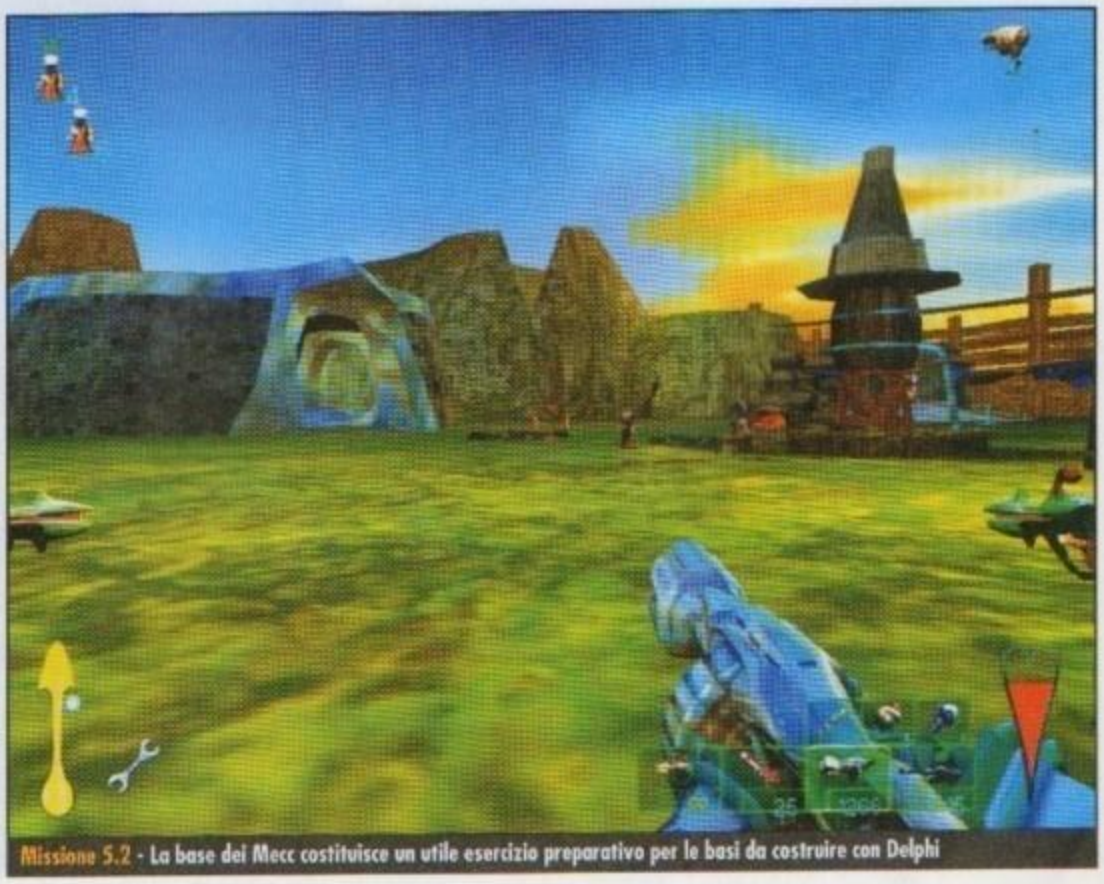
MISSIONE 1.3.3
DISTRUGGERE LE 3 CASERME
Tornate alla spiaggia del magazzino, rifornitevi e salite al varco tra le rocce proprio alle spalle del magazzino. Attenzione perché anche i predoni hanno fucili a lungo raggio, e bastano uno o 2 colpi per essere ammazzati, quindi se venite colpiti anche solo di striscio, ritiratevi con calma al magazzino a curarvi, anche se non avete visto da dove veniva il colpo o non avete ucciso ancora nessuno.
Sporgetevi quanto basta per uccidere i 3 predoni dalla parte opposta dell'isola e distruggere la 1a caserma. Tornate al magazzino a rifornirvi di munizioni. Purtroppo le fastidiose piante che ostruiscono la visuale non possono essere eliminate. Ora, strisciate lungo la parete a sinistra sino ad avere la visuale libera e uccidete quanti più predoni riuscite nella gola in fondo a sinistra. Alcuni salgono vicino al muro di pietra a sinistra, quindi fate attenzione. La 2a caserma è in basso, sporgetevi quanto basta per distruggerla sparando al tetto. La 3a è dietro la roccia destra della gola in fondo a sinistra. Quando restano pochi predoni in basso, prendete il mitra e sistemateli.

MISSIONE 1.3.4
DISTRUGGERE LE 3 PATTUGLIE
Non è difficile, il 1° sonak può essere distrutto con il fucile da cecchino dal luogo dove si inizia, poi occorre scendere nei canaloni e imbracciare il mitra. Se la salute diventa critica a causa dei predoni, si può sempre tornare al magazzino.
Bisogna eliminare anche i predoni a cavallo dei sonak. La missione termina quando si elimina l'ultimo nemico, sonak o predone.

MISSIONE 1.3.5
DISTRUGGERE LE 3 CATAPULTE
Anche se non è necessario potete prendete il lanciamissili ma per far ciò dovete lasciare una delle vostre armi (tasto J), per esempio il fucile. Arrivati in fondo al ponte, stando tra gli ingranaggi che lo abbassano, prendete il fucile. Uccidete il predone con il corno sulla torre davanti, i cecchini sulle rocce a destra della torre, e tutti i predoni che potete fino all'esaurimento delle munizioni. Andate a destra e sulla costa trovate un magazzino. Uccidete il predone con il corno prima che dia l'allarme e rifornitevi di munizioni. Ripulite le dune con il mitra. Bisogna evitare di stare fermi per non facilitare il lavoro dei predoni che hanno fucile a lunga gittata. I predoni corrono in modo disordinato tra le dune, è dispendioso sparare a quelli che si muovono, inseguiteli e quando si fermano aprite il fuoco con il mitra. Attenzione alla bassa torre di pietra che avete passato andando dal ponte al negozio: è possibile che un predone vi si sia nascosto. Distruggetela con la pistola per precauzione. Anche il piccolo villaggio sull'altra costa è guardato da un solo predone con il corno.
Affrontate ora la salita verso la torre, a metà c'è un varco a sinistra dove c'è un cecchino, e un altro in fondo alla salita a destra. Giunti all'accampamento dei predoni, uccidetene quanti più potete con il fucile e fate fuori il resto con il mitra. Distruggete la caserma.
Le 3 catapulte possono essere distrutte come si vuole, una volta che la zona è pulita, e non basta che esplodano, devono essere distrutte anche le macerie, in modo che non resti più nulla.

MISSIONE 1.3.6
ARRIVARE ALL'ASCENSORE
Impugnate il lanciamissili e scendete dall'istmo che collega le isole. I missili sono molto lenti e lasciano una scia nell'aria, per cui sono facili da evitare, mentre avanzate traslate di lato senza sosta. Mirate al terreno in prossimità dei predoni, se possibile calcolate la direzione in cui corrono e anticipateli. Non mirate ad altezza uomo, troppi colpi andrebbero a vuoto. Prendete l'ascensore quando non restano predoni.

MISSIONE 1.3.7
DISTRUGGERE L'INGRESSO DELLA PRIGIONE
Andate al magazzino e prendete la bomba speciale, l'ultimo elemento della lista in alto. Prendete il fucile ed eliminate tutti i pipistrelli che vedete, ce n'è uno proprio in cima a una collina in fondo leggermente a sinistra e uno tra le rocce in basso a destra. Essi depongono uova e volano via, e si è già detto della loro pericolosità. Poi pensate ai 4 predoni della torre al centro dell'isola. Prima di scendere occorre eliminare più nemici possibile in basso. Spostatevi sull'altipiano e sparate a tutto quello che si muove, ci sono 2 torrette vicino alla prigione, e numerosi predoni nel canalone esterno. Potete anche sganciare un grappolo di granate in basso, dove vi sembra che provengano molti colpi. Come già detto, usate il magazzino per recuperare salute ogni volta occorra, senza pigrizia nell'abbandonare la caccia del nemico per qualche


Missione 5.2 - La base dei Mecc costituisce un utile esercizio preparativo per le basi da costruire con Delphi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

istante. Dopo questa fase di bombardamento dall'alto, il tiro nemico si assottiglia e potete spostarvi sul crinale a sinistra per colpire altri predoni nascosti tra le colline.
Infine, scendete a sistemare gli ultimi predoni con il mitra. Ci sono anche alcune piante, ma non danno fastidio, posto di considerare che possono sparare anche stando sulle pareti, quindi bisogna guardare anche in alto. Entrate nel canalone davanti alla prigione, attenzione se ci sono pipistrelli in giro, sul piazzale trovate 2 piante grandi, andate vicino al portale della prigione e usate la bomba. Indietreggiate quanto potete.

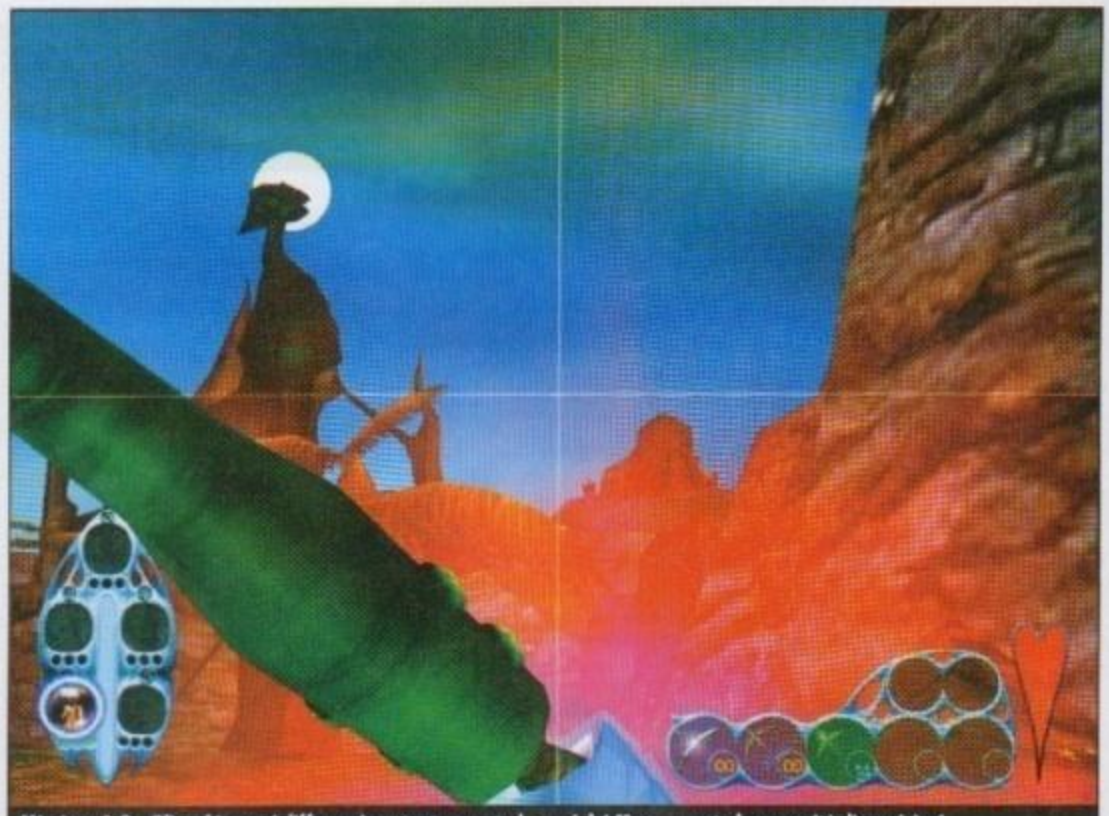
CAPITOLO 1.4 TROVARE TIMMY

MISSIONE 1.4.1 DISTRUGGERE IL PORTALE DELLA TORTURA

In lontananza potete vedere alcuni soldati su torri di pietra, sistemateli con il fucile. Seguite la costa a destra e uccidete la massa di piante nella pianura, dove ci sono 2 caserme e un negozio.
Salite sulle alture a destra e distruggete le torrette antiaeree da ambo i lati del canalone, poi la torretta nella pianura, usate il magazzino nella pianura. Nell'altra pianura ci sono alcuni predoni, bersagli facili, scendete ed eliminate le 2 caserme e quella sulle alture di fronte, collaudando l'*Arma del Millennio*.
Il magazzino è sempre a disposizione per salute e munizioni.
Il tempo di avvicinarsi alla base nemica, in fondo a sinistra, di sparare qualche colpo di fucile da cecchino e di tornare al magazzino per rifornimenti che tutta la pianura si riempie di predoni, usate il fucile e non state fermi molto nello stesso posto, alternate visuale zoom a visuale normale per non perdere dettagli periferici.
Quando le cose si calmano avvicinatevi ancora alla base nemica e radetela al suolo con l'Arma del Millennio.
Tra i nemici ci sarà anche una delle ninfe malvagie (indicate sempre come *Predoni del Mare*) che sono a capo dei predoni visti sinora. Sono molto insidiose e potenti, bisogna eliminarle con il fucile di precisione prima che si avvicinino, altrimenti possono teletrasportarsi da un luogo all'altro e lanciare magie micidiali. Se vi si avvicinano, indietreggiate o meglio scappate a buona distanza. Non perdetele mai di vista.
Eliminata la ninfa, andate alla base nemica e distruggete la caserma alla sinistra, ed eliminate gli eventuali predoni rimasti.
A guardia del Portale ci sono 2 predoni su torrette, un'altra ninfa e un magazzino dove trovate un bomba per il portale.

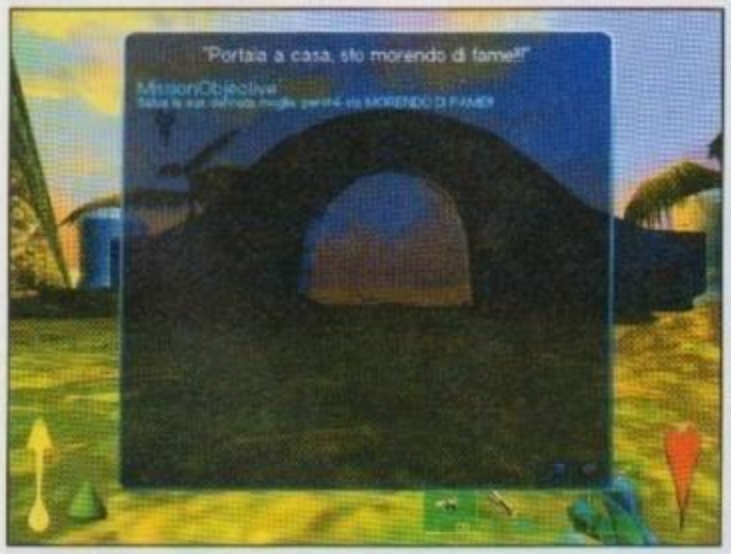
MISSIONE 1.4.2 UCCIDERE IL RAMPOLLO DI KABUTO

Il rampollo scorrazza entro un cratere, da dove siete potete mirarlo benissimo.
Magari spostatevi a destra in modo che la torre di osservazione tra voi e il cratere non disturbi troppo.
Dovete colpire il rampollo sulla placca verde che ha sulla pancia, 2 colpi di fucile da cecchino bastano. (NdR, ma povero piccolo…!).


Missione 1.2 - Gli archi non si differenziano tanto quanto le armi dei Mecc, a parte la necessità di munizioni

MISSIONE 1.4.3 LIBERARE GORDON E BENNETT

Andate al negozio a prendere il jetpack potenziato. Andate sulla costa verso l'isola davanti e distruggete tutte le torrette antiaeree sull'altra sponda. Per arrivare alla torretta a destra, state all'estremità dell'angolo che la terra forma in quella direzione. I predoni sulle torrette dell'isola a destra sono una spina nel fianco per l'uso del magazzino sull'isola davanti, per cui è meglio risolvere quella faccenda: volate sull'isola a destra atterrando nella stretta spiaggia centrale a sinistra della collina vicina all'isola di partenza. C'è una torre con un predone, facile bersaglio del fucile.
Per arrivare alla torre in fondo all'isola dovete eliminare le piante e 5 loro caserme. Se si esauriscono le munizioni bisogna tornare al negozio a rifornirsi. In fondo all'isola trovate una torretta antiaerea e 2 predoni sulla torre, si eliminano con il fucile. Sull'isola davanti c'è un predone a guardia del magazzino. Eliminatelo e volate là. A causa dei numerosi avvallamenti dell'isola, i predoni sono molto insidiosi, possono arrivare alle vostre spalle o comunque vicino a voi senza che ve ne accorgiate, quindi occhi aperti. Non esitate a usare il magazzino per recuperare salute.
Quando sono diradati distruggete la loro caserma con l'Arma del Millennio, le 2 torrette vicine e andate verso la prigione. A sinistra altri predoni nascosti dalle colline e su una torre. Quando la zona è libera, andate alla prigione e volate sulla porta davanti a metà altezza ed entrate.<



Missione 1.3 - Le ninfe malvagie sono molto veloci, ma lasciano una traccia luminosa che consente di seguirle in volo e di vederle a grande distanza

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPITOLO 1.5
COSTRUIRE LA BASE

MISSIONE 1.5.1
UCCIDERE IL CARICATORE

Prima di tutto, il caricatore resta nella zona piana circolare. Fate qualche passo avanti per liberarvi delle piante. Ora concentratevi sull'animale. Corre in tondo, ma ogni tanto si ferma e carica come un toro. Quando sta caricando, può aprire la bocca, ed è là che dovete sparare.

Le parole d'ordine sono: calma e pazienza. Usate il mitra. Portatevi all'incirca al centro della zona, e seguite l'animale con lo sguardo. Quando vi carica, aggiustate la vostra posizione in modo da essere esattamente sulla sua traiettoria e seguite la sua bocca con il mirino del mitra. Se la apre, sparate. Quando il caricatore viene colpito, si ferma e si accascia un istante.

Regole per sopravvivere:

- raffiche brevi: se colpite l'animale, questo si ferma, se continua ad avvicinarsi, scansatevi di lato
- ancora, raffiche brevi: se si avvicina troppo anche se ha ancora la bocca aperta, non fatevi prendere dall'eccitazione del grilletto premuto, è troppo pericoloso farlo avvicinare, scansatevi
- se non apre la bocca non aspettate, scansatevi
- se non riuscite a mirare, lo farete la prossima volta, scansatevi
- se vi schiaccia, c'è una misera probabilità che sopravviviate, ma non ci sono magazzini nei dintorni
- se vi passa sopra, c'è una discreta possibilità che non vi tocchi se state proprio tra le sue zampe, ma non giocate con la fortuna, non provate a infilarvi di proposito, meglio scansarsi di lato
- se lo colpite, ritenetevi soddisfatti e scansatevi, non apre la bocca una 2a volta - vedete di non restare accecati dalla polvere che solleva se vi passa vicino

Una manciata di passate e l'animale è finito. E' anche possibile usare l'arma del millennio, e basta un colpo solo, ma è imprecisa, ossia bisogna mirare più in basso della bocca dell'animale, e se il proiettile esplode sulla pelle dell'animale è quasi certo che si riceveranno dei danni.

MISSIONE 1.5.2
COSTRUIRE LA BASE

Andate verso la spiaggia davanti, c'è a lato una collina con una pianta grande e più in fondo una torretta, distruggetele. In fondo a destra c'è una torre con un cecchino.

Eliminati questi ostacoli, avvicinatevi alla base da destra, salendo sulla parete del canalone. Distruggete la caserma piccola con l'arma del millennio, le torrette antiaeree, sempre fastidiose perché i vostri compagni svolazzano, con il fucile, e nella collina a fianco la caserma che genera piante.

Ora dedicatevi alla costruzione: sulla spiaggia c'è un villaggio con 3 drittoni, sulla collina della caserma delle piante altri 3, poi partendo dalla base e andando dalla parte opposta alla spiaggia c'è un arco, girate a sinistra, vedrete in fondo un villaggio con 3 drittoni, alcune piante e un predone su una torre.

I vimp invece girano attorno alle 2 colline dove c'era la pianta grande. Data la difficoltà di questa missione, se venite uccisi potete ricominciare dal punto in cui avete lasciato la costruzione degli edifici. Quando posate il 1° drittone sulla piattaforma, questo costruisce un ritrovo per drittoni e una 2a piattaforma per posare il cibo, per costruire andate alla piattaforma al centro della pianura. Dovete costruire prima il magazzino, poi gli altri edifici, e potenziare il magazzino al livello 2. Al più occorrono 3 drittoni. Usate spesso il riparatore, su edifici danneggiati, specialmente sulle mura, mai distrutte completamente dal nemico. Quando avete costruito il centro di comando e le pareti, prima di legno e poi di pietra, indicate da 4 archi attorno al pulsante del centro di comando, potrete costruire anche una fabbrica avanzata che sembra un bar, e dal magazzino potete prendere una bomba speciale. Se volete, dalla nuova fabbrica potete costruire torrette o dispositivi ausiliari, basta trascinare l'oggetto sul drittone e recarsi dove si vuole costruire, poi attivare il drittone (tasto X) e riportarlo indietro alla piattaforma. Andate a mettere la bomba speciale in un'apertura entro la caserma grande e scappate.

PARTE 2 DELPHI
CAPITOLO 2.1
DELPHI E YAN

MISSIONE 2.1.1
SALVARE I LAVORATORI

Usate l'arco con infiniti colpi, fate fuori le piante che vi vengono incontro e passate l'arco. Il click sinistro fa accelerare la velocità di nuoto, e Delphi può anche saltare. Seguite il canalone e praticate l'arco. L'ultimo predone ha una siringa. Avvicinatevi al drittone e tornate indietro, saltando la parete a destra dalla terraferma per tagliare la strada, qui non ci sono pesci carnivori.

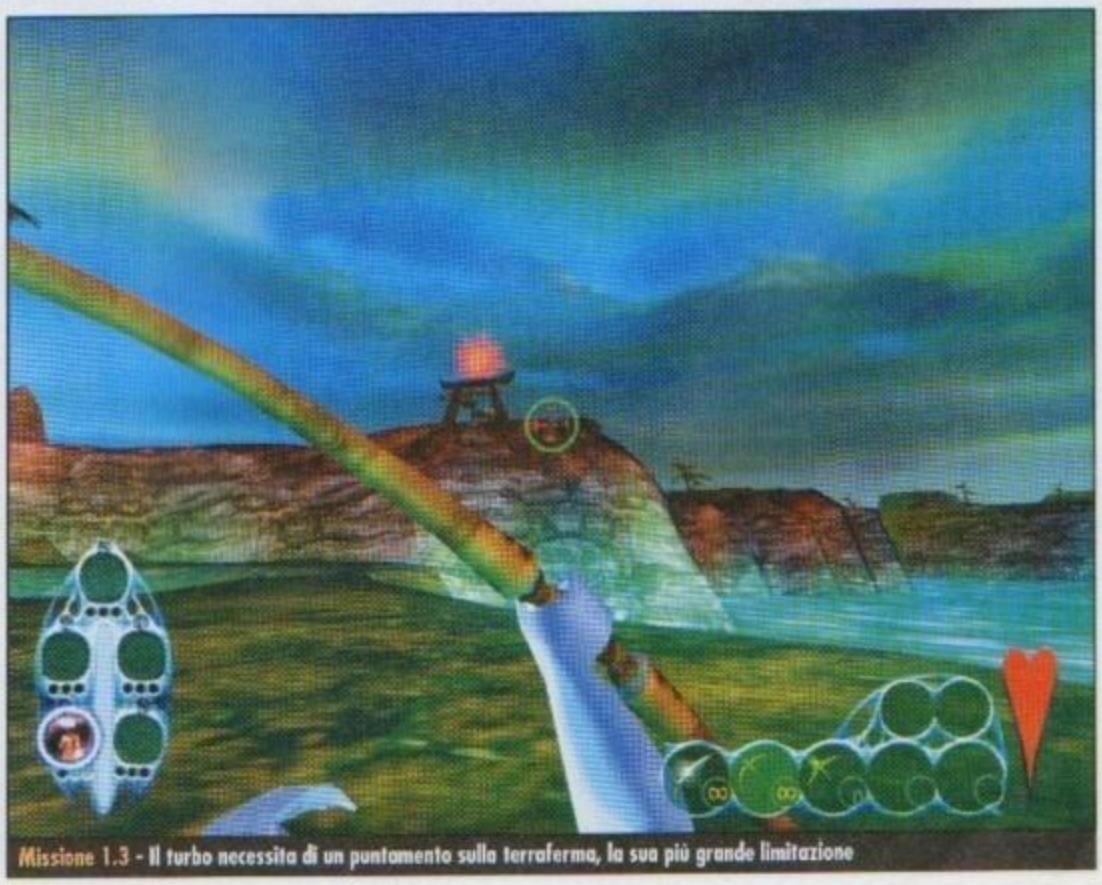
MISSIONE 2.1.2
DRITTONE NELLA BOLLA

Passate l'arco con la luce rossa, andate a destra e usate l'arco infernale per i cecchini sulla torre a destra, distruggete le piante grandi una per una da lontano con l'arco, stando all'ingresso della gola per non essere attaccati da più piante insieme.

Se entrate in acqua recuperate salute, fatelo ogni volta che occorre. Andate sotto la torre di pietra e distruggete la caserma in fondo a destra con l'arco, così come tutti i predoni in quella zona. Uscite da sotto la torre e arrampicatevi a destra, percorrete il sentiero di roccia sopraelevato sino a vedere il drittone con lo zoom. E' davanti alla porta dell'edificio grande a sinistra. Lanciate l'incantesimo della bolla mentre lo puntate (tasto 1) e dopo alcuni secondi avrete il drittone con voi. Tornate indietro.

MISSIONE 2.1.3
TURBO

L'arco con la luce rossa è sulla destra a più alta quota. Il turbo (click destro) è una specie di salto potenziato, e funziona più o meno come il jetpack dei Mecc, più potente e veloce. Uccidete le piante con l'arco ed entrate nel magazzino a destra. Prendete l'arco infernale e tutti gli incantesimi. Per cambiare incantesimo si usano i numeri o la selezione da mouse con lo shift premuto. Per ogni incantesimo si hanno 3 colpi, recuperabili nel magazzino riprendendo l'incantesimo. Per lanciare un incantesimo si usa il numero corrispondente o la barra spazio. Guardate la mappa per capire dove si trova Yan. Gli altri indicatori sono delle ninfe malvagie, eliminatele con gli archi a grande distanza, tornate al magazzino quando occorre, attenzione agli scontri ravvicinati, le ninfe hanno magie molto potenti. Tuffatevi spesso in acqua per recuperare energia. Non state fermi a guardare dov'è sparito l'avversario,


Missione 1.3 - Il turbo necessita di un puntamento sulla terraferma, la sua più grande limitazione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

è pericoloso, usate la mappa. Distruggete la caserma da lontano, eliminate gli ultimi predoni e arrivate all'arco sotto cui c'è Yan.

MISSIONE 2.1.4
UCCIDI QUEI BASTARDI

Dirigetevi verso il magazzino, fate rifornimento e uccidete le 2 ninfe con le tattche solite: mai fermarsi, tuffarsi spesso, non perderle mai di vista e nel dubbio sparare, poi si recuperano frecce al magazzino.Stando lontano dalla casa di Yan, lanciate qualche incantesimo per sfoltire il gruppo dei predoni e finiteli con l'arco infernale. Dovete eliminarli tutti.

CAPITOLO 2.2 LA BASE

MISSIONE 2.2.1 COSTRUIRE LA BASE E DISTRUGGERE QUELLA NEMICA

I concetti principali sono gli stessi che per le basi del Mecc. Se venite uccisi, non perdete gli edifici costruiti. Ci sono 2 drittoni nel villaggio a sinistra, e 2 nel villaggio in fondo sulla destra addossato alle rocce. I vimp seguono un percorso più ampio, ma ora basta ucciderli, non occorre raccogliere i pezzi di carne. Le riparazioni si effettuano con un incantesimo.
Anche stavolta, occorre fare attenzione a non farsi soffiare Yan dai predoni. Costruite le pareti, che sono campi di energia di 2 livelli di resistenza, il centro di comando e tutti gli altri edifici. Consigliabile costruire le torrette per bersagli di terra e di aria, una volta che si abbia la fabbrica finale.
Quando tutto è completo, nel negozio sarà possibile prendere l'incantesimo del tornado, aiutatevi con la mappa per arrivare alla base nemica, fate salti abbondanti con il turbo per arrivare, entrate in una delle aperture centrali della struttura ed evocate il tornado. Allontanatevi leggermente.

MISSIONE 2.2.2
RUBARE IL JETSKI

Dietro la caserma nemica distrutta c'è un arco con una luce rossa. Seguite il passaggio tra le rocce e arrivate alla base nemica. Attenzione alla gigantesca trappola con 2 piante grandi, non molto efficace comunque.
Distruggete con lo zoom la torretta e uccidete quanti più soldati possibile a terra. Quelli che volano è consigliabile evitarli e scappare. Il jetski è ormeggiato a un molo sulla sinistra, buttatevi in acqua e nuotate in fretta. Se volete potete arrischiarvi a entrare nel magazzino.

MISSIONE 2.2.3
FUGGIRE CON IL JETSKI

Avvicinatevi al jetski per salirvi sopra. Seguite i canali e raccogliete se volete gli oggetti in superficie. Per sfondare le pareti di ghiaccio attivate il turbo (click destro), che darà potenza aggiuntiva al mezzo, oppure lanciate un missile.

CAPITOLO 2.3 LA PRIMA GARA

MISSIONE 2.3.1
RIPULIRE L'ISOLA DAI PREDONI

Guardate la mappa: i predoni sono tutti al centro. Distruggete la torretta dell'isolotto a sinistra e uccidete il predone di quello a destra, andateci e rifornitevi al magazzino. Uccidete i predoni sulla spiaggia, poi andate là. Usate l'arco del potenziamento, che ha proiettili autoguidati.

MISSIONE 2.3.2 LA GARA

CAPITOLO 2.4 LA SECONDA GARA

MISSIONE 2.4.1 LA GARA

CAPITOLO 2.5 LA TERZA GARA

MISSIONE 2.5.1 LA GARA

Dovete vincere 3 gare con il jetski. Il principio è il medesimo: fare diversi giri attorno a un percorso delimitato da boe luminose. Se ne mancate 3, perdete. Occorre fare pratica con il mezzo per acquisire reazioni ottimali, il jetski slitta in curva e frena quasi istantaneamente (non c'è un tasto per frenare infatti). E' possibile vincere grazie alla pura abilità, ma disseminati nel percorso esistono missili per colpire gli avversari e moduli turbo per accelerazioni brucianti. Si può accorciare il percorso passando sulla terraferma, ma si perde in manovrabilità e velocità, si può usare il tubo per bilanciare questo effetto.

CAPITOLO 2.6 LA FLOTTA DI SAPPHO

MISSIONE 2.6.1
DISTRUGGERE LA FLOTTA DI SAPPHO

Missione in cui si costruisce una base e si distrugge una caserma. Non c'è nulla di particolarmente nuovo, a parte la lontananza dei drittoni lavoratori e dei vimp dalla base. 4 sono sparsi per l'angolo nord dell'isola, vicini a torrette per bersagli di terra, aria e torri con cecchini. Tuttavia, la caserma nemica è sguarnita, tranne i rari momenti in cui dei soldati escono. Usate il tornado in uno dei vani centrali della caserma. La flotta di Sappho è costituita da 3 strane barchette.

CAPITOLO 2.7 A MORTE LA REGINA SAPPHO

MISSIONE 2.7.1
LA GARA

E' una gara di jetski. Vincetela per passare alla missione successiva.

MISSIONE 2.7.2
DISTRUGGERE LA CASERMA DEI PREDONI

Nulla da sottolineare, si tratta di una missione in cui si costruisce una base e si distrugge la caserma dei predoni.

MISSIONE 2.7.3 RAGGIUNGERE SAPPHO

Passate l'arco e seguite la gola sino al vulcano, buttatevi nel lago in basso.

MISSIONE 2.7.4
UCCIDERE SAPPHO

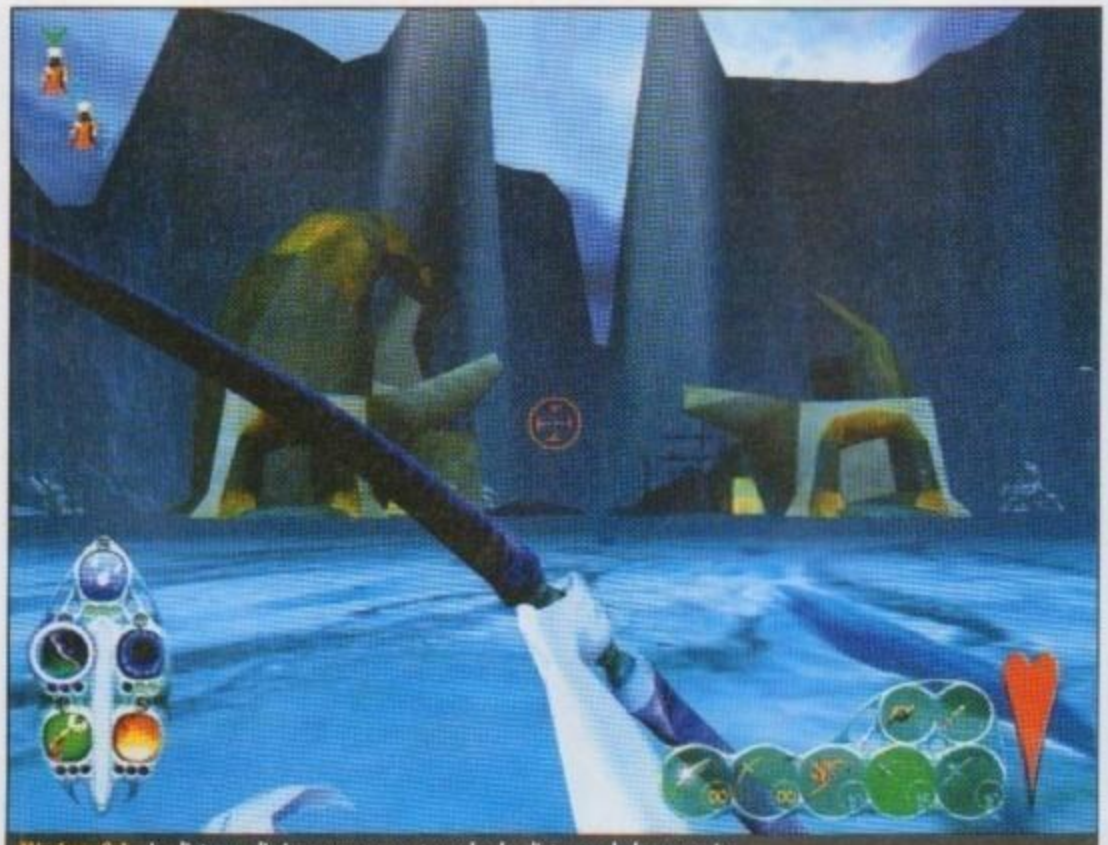
Il duello finale. E' possibile uscire dal vulcano, ma non c'è nulla. Cercate di colpire Sappho solo quando è a terra, altrimenti vola troppo veloce. Ricordate che l'acqua ripristina la salute.

PARTE 3 KABUTO

CAPITOLO 3.1 IL PICCOLO GIGANTE

MISSIONE 3.1.1
IL CANCELLO DI LEGNO

Kabuto cammina lentamente, ma in compenso è in grado di correre per brevi periodi. Fate pratica con i movimenti, l'attacco, il salto.
Per afferrare un predone, un vimp o un drittone cattivo, fate click sul tasto destro del mouse e per mangiarlo click sinistro. Abituatevi a


Missione 2.1 - La distanza di sicurezza per un tornado che distrugge la base nemica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

guardare la mappa perché i bersagli sono molto più veloci di voi. Mangiate più che schiacciare: si ripristina salute. I drittoni cattivi, da mangiare, sono nascosti nelle case, distruggetele.
Kabuto può arrampicarsi e cadere da grandi altezze. In ogni caso, anche se è grosso e goffo, Kabuto è abbastanza veloce ad afferrare le piccole creature attorno a lui. Una cosa che Kabuto non può fare, è nuotare.
Per lanciarle, click destro. Il segnale sulla mappa al centro a nord è un cancello di legno da sfondare per terminare la missione. Vicino c'è una caserma da distruggere con numerosi predoni da mangiare.

MISSIONE 3.1.2
IL CANCELLO DI PIETRA
Ora ci sono da mangiare anche delle ninfe malvagie. Potete afferrarle al volo, se si avvicinano. Come prima, il cancello di pietra è indicato sulla mappa.

CAPITOLO 3.2 CRESCERE

MISSIONE 3.2.1
ADRENALINA NELL'ATTACCO
Mangiando i drittoni cattivi, Kabuto cresce e può sferrare attacchi micidiali all'adrenalina (shift sinistro), e con questa forza aggiuntiva può sfondare la porta metallica al centro della mappa, leggermente a nord.

CAPITOLO 3.3 PROCREARE

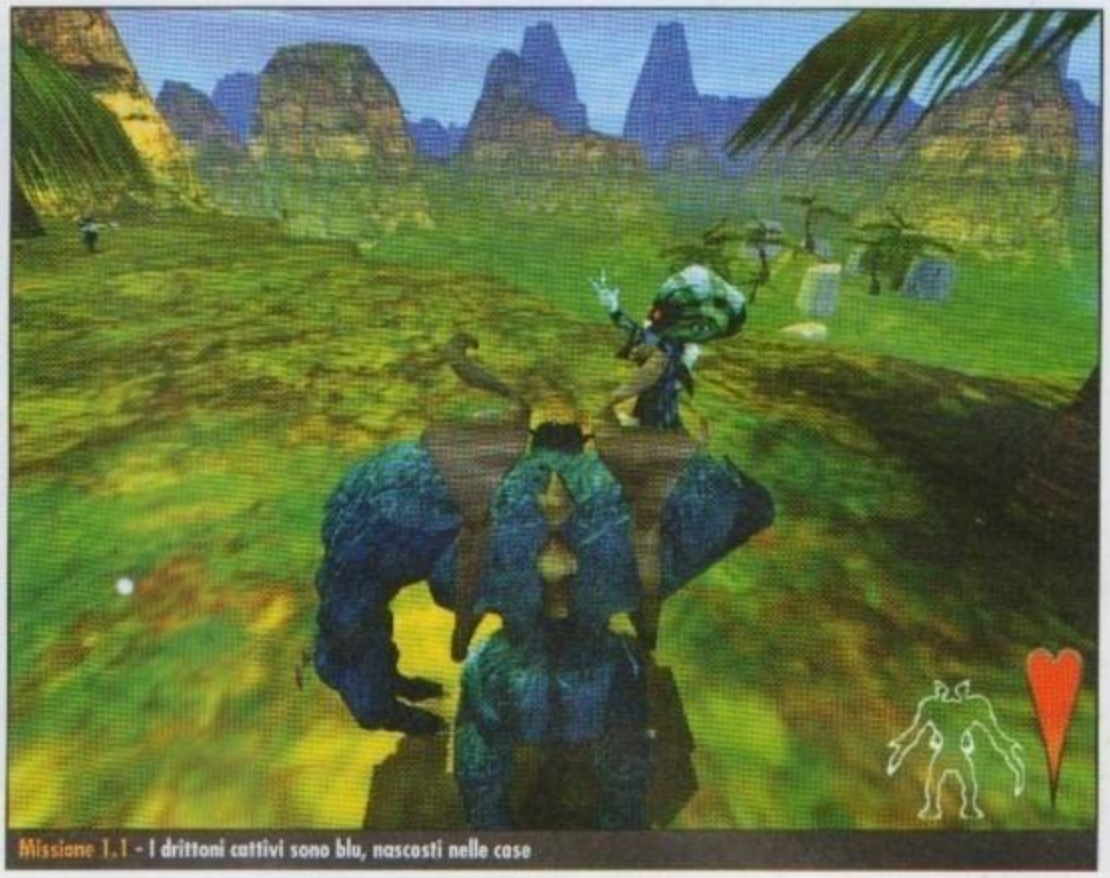
MISSIONE 3.3.1
CALCI NEI DENTI PER TUTTI
I nemici sono sempre più numerosi e agguerriti, le torrette sono più frequenti nel territorio. Ora Kabuto acquisisce la capacità di deporre uova, dai drittoni cattivi. I piccoli di Kabuto sono dei compagni e possono essere controllati sostanzialmente come i compagni dei Mecc.

CAPITOLO 3.4 IL VULCANO

MISSIONE 3.4.1
DISTRUGGERE LE CASERME
Conviene distruggere le caserme prima di tutto, e poi mangiare i predoni rimasti. Le rocce vulcaniche possono essere frantumate e lanciate, come avete già fatto con le varie piccole creature.
Bisogna distruggere tutte le caserme nemiche. Le missioni successive sono variazioni sul tema: mangiare, procreare, aprire di forza portali e cancelli.

CAPITOLO 3.5 LA RESA DEI CONTI

MISSIONE 3.5.1
IL CRISTALLO
Usate il pezzo di cristallo che trovate dopo il muro di roccia vulcanica per abbattere il portale di cristallo, che vedete sulla mappa, e anche per colpire a distanza i nemici (tasto Q).



Missione 1.1 - I drittoni cattivi sono blu, nascosti nelle case

MISSIONE 3.5.2
IL PORTALE
Si trova in alto, in cima alla salita a gradoni, dopo le consuete caserme piene di nemici.

MISSIONE 3.5.3
IL CANCELLO FINALE
Occorre un altro cristallo per abbattere il portale come già fatto. Si trova verso la parte sinistra della mappa, oltre la concentrazione di strutture nemiche. Abbattuto il portale atraversatelo.

MISSIONE 3.5.4
LA BASE FINALE
Dopo il ponte, e tutti i nemici da schiacciare e mangiare, si trova il portale metallico. Per completare la missione attraversatelo.

MISSIONE 3.5.5
KABUTO
Bisogna attraversare un altro portale, come sempre tenendo d'occhio la mappa per la direzione.

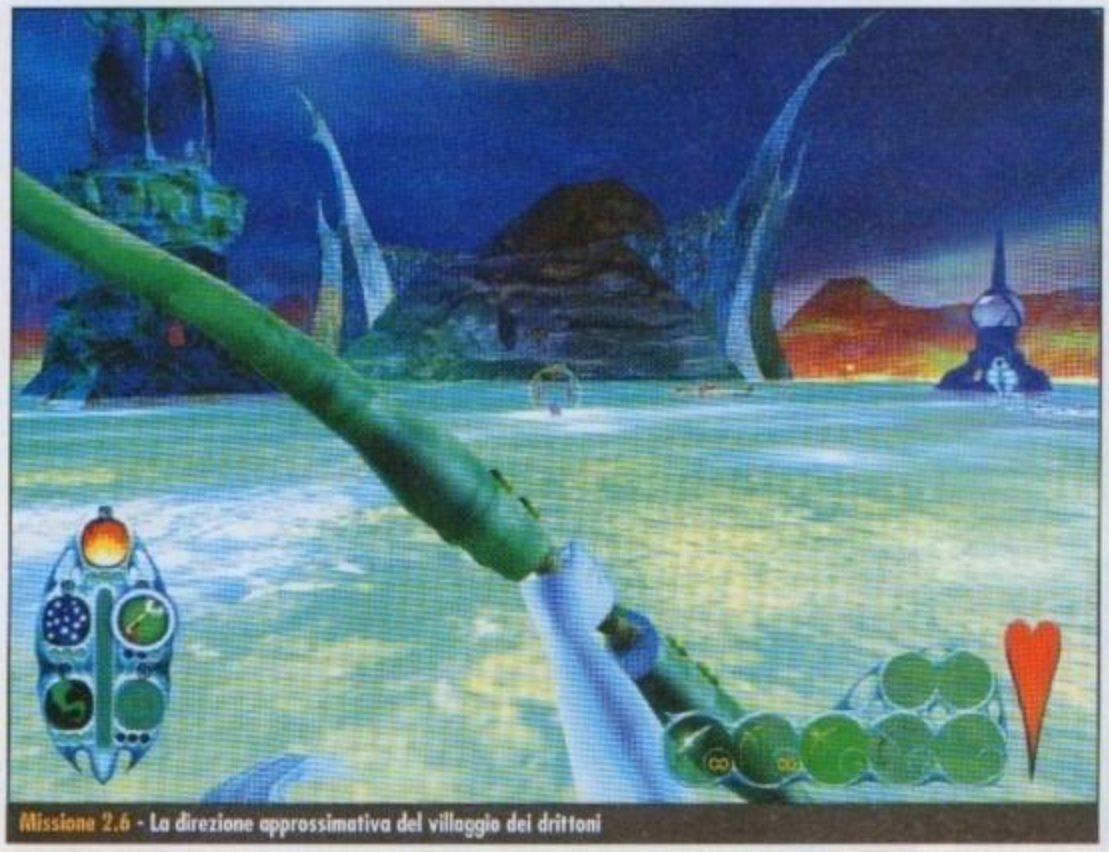
CAPITOLO 3.6 KABUTO

MISSIONE 3.6.1
KABUTO
E' un altro percorso attraverso porte metalliche, drittoni da mangiare e nemici vari.

MISSIONE 3.6.2
LA PARTE INFERIORE
C'è un altro cristallo che fa da arma a lungo raggio. La missione termina dopo l'ultima porta metallica.

MISSIONE 3.6.3
LA PARTE SUPERIORE
La lotta finale con il vero Kabuto vede il ritorno dei Mecc. Come per la missione del rampollo, Kabuto ha il suo punto debole nel ventre. Proteggetelo e potrete finire l'ultima missione come vincitori.

Roberto Aresu



Missione 2.6 - La direzione approssimativa del villaggio dei drittoni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

A cura di Emanuele Gesuato (emanuelegesuato@libero.it)

Passata l'indigestione di torroni, panettoni e cenoni vari, ci si sente veramente ben disposti a sedersi tranquillamente davanti al proprio PC per giocare con i propri titoli preferiti. Attività questa che non contribuirà certamente a smaltire tutti quei chili di dolciumi accumulati tra natale e capodanno!

Perciò, per il bene della vostra salute, abbiamo deciso di proporvi una versione "lite" delle gabole. Cosa c'entra? Presto detto: lo sforzo mentale richiesto per la soluzione degli enigmi mancanti vi farà bruciare quelle calorie che altrimenti vi rimarrebbero sullo stomaco. Poi non dite in giro che non vi vogliamo bene... Ci vediamo il mese prossimo!

PROJECT IGI

Nel menu principale si scriva la parola "nada": verranno così abilitati i seguenti codici da digitare durante una partita.

CODICE	EFFETTO
allgod	Invincibilità per il giocatore e la sua squadra.
allammo	Munizioni infinite.
easy	Rende il gioco più semplice da completare.
ewww	Uccide i nemici.

HARD TRUCK 2

Durante una partita, si metta in pausa e si digiti uno dei seguenti codici per poter attivare la relativa funzione.

CODICE	EFFETTO
fillup	Gas infinito.
hardtruckisthebes	Fornisce soldi e tutte le patenti.
openallroads	Rende disponibile tutti i tracciati.
freerepair	Pigiando BACKSPACE (il tasto sopra INVIO) verrà riparato il veicolo.
turbine	Premendo CTRL+1,2,3 o 4 si otterrà una maggiore accelerazione.
advancedmap	Visualizza tutti gli oggetti nella mappa.
minesoff	Disattiva tutte le mine.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Si metta in pausa il gioco, si tenga premuto il 7 del tastierino numerico e si prema SPAZIO, SPAZIO, SPAZIO, C, V, SU, GIU, SINISTRA (questi ultimi quattro si riferiscono alle frecce direzionali), SU, C, V, SPAZIO, V, B, SPAZIO, V e B. Se si è pigiato correttamente tutti i tasti, la schermata di pausa dovrebbe essersi mossa. A questo punto si selezioni l'opzione "End Run" presente nel menu della schermata di pausa. Fatto questo si saranno attivati tutti i trucchi, tutti i filmati FMV, tutti i livelli e alcuni personaggi nascosti.
Ecco invece come fare per ottenere più soldi. Durante la partita si metta il gioco in pausa, si tenga pigiato il solito tasto 7 del tastierino numerico e si prema SPAZIO, GIU, SINISTRA, DESTRA, GIU, SINISTRA E DESTRA. Anche in questo caso, se la schermata si è mossa avremo avuto una corretta attivazione della gabola.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

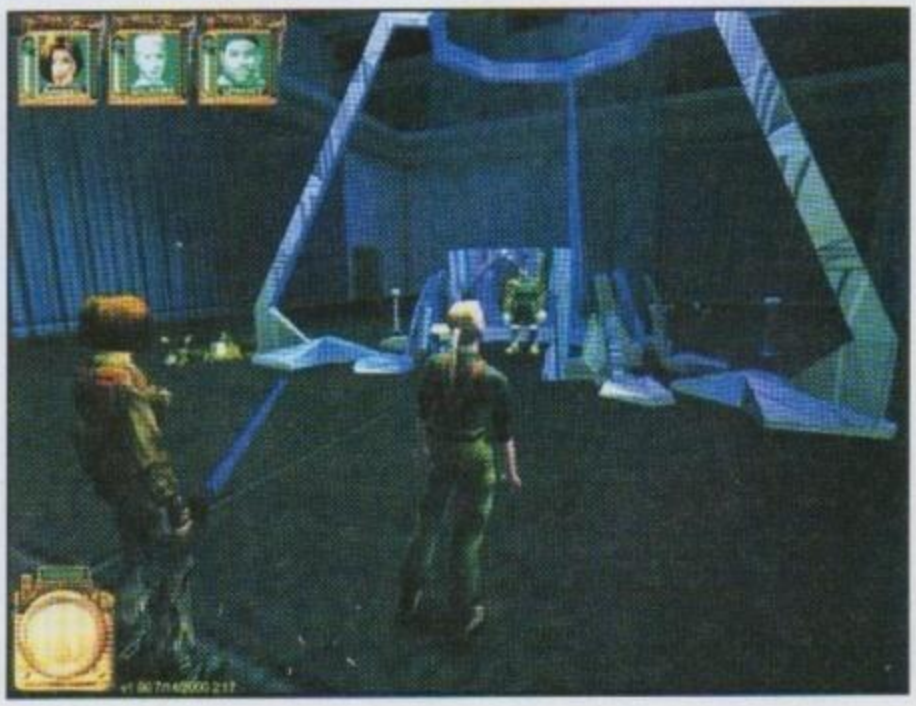
Ecco come fare per iniziare da un qualsiasi livello. Innanzitutto si faccia una copia di sicurezza del file "freedom.cfg" presente nella directory del gioco. Successivamente si apra tale file con un editor di testo e si aggiunga "showmissions true" (senza virgolette) nell'ultima riga del file. In questo modo, facendo partire il gioco e selezionando "Load Game" si avrà accesso a qualsiasi livello presente nel gioco. Inoltre è possibile accedere ad altre funzionalità nascoste nel titolo; vediamo come.
Una volta fatta una copia di sicurezza del file "action.cfg" presente nella directory del gioco, lo si apra e si aggiunga "blind tilde console" all'inizio del file. In questa maniera, durante una partita, pigiando "\" si aprirà la console da dove inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
toggleai	Abilita/Disabilita l'intelligenza artificiale.
toggledoors	Sblocca/blocca tutte le porte.
badguysarelousyshots.01	I nemici avranno meno precisione nel tiro.
gimme [nome oggetto]	Rende disponibile l'oggetto descritto da "nome oggetto". Ecco la lista degli oggetti:

allergen grenades
catteni blaster
catteni blaster ammo
catteni pistol
catteni pistol ammo
rifle
rifle ammo
toolkit

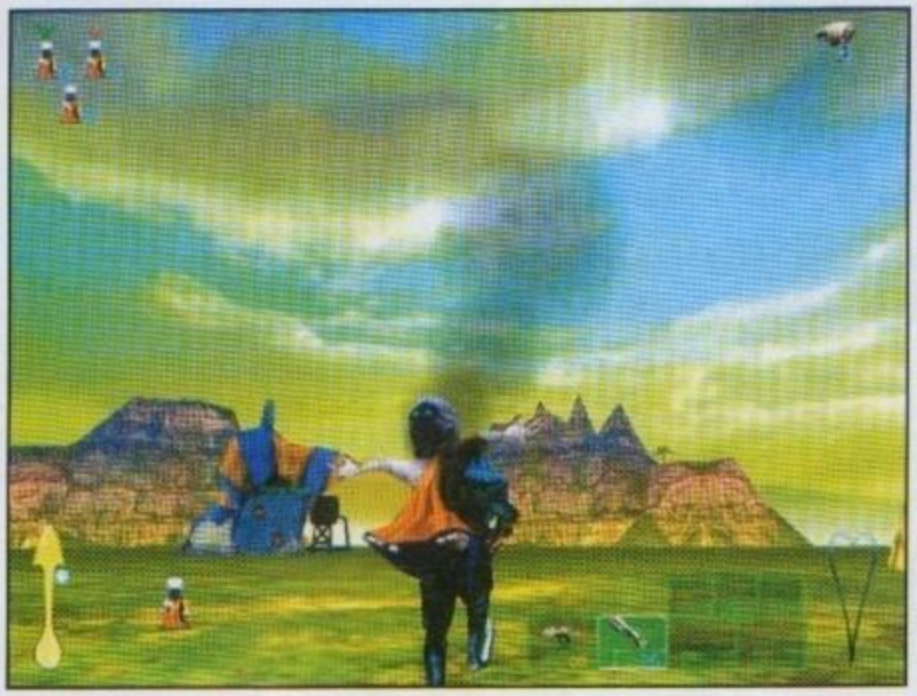
B17 - Flying Fortress

Si provi a leggere il cd del gioco come fosse un cd audio: si scoprirà che l'ottava traccia è in realtà un messaggio morse.
Quest'ultimo, una volta tradotto dice, semplicemente "LYMEREGIS". A questo punto si compia un volo di ricognizione sull'omonima cittadina sulla costa sud dell'Inghilterra. Avvicinandosi alla spiaggia si scenda il più



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



possibile: mentre gli occhi saranno allietati da un simpatico paesaggio alla Roswell (che non sveliamo!), un motivetto musicale stile anni '50 accompagnerà questa escursione. Ringraziamo Drizzt per questa Easter Egg.

GIANTS CITIZEN KABUTO

Durante una partita si prema T o Y, si inserisca uno dei seguenti codici e infine si pigi INVIO per attivare il trucco.

CODICE	EFFETTO
Fr	Visualizza il frame rate.
Basefillerup	Ricostituisce la base al massimo d'energia.
Pleasehealme	Salute massima per il personaggio utilizzato.
Mapshowitall	Visualizza l'intera mappa.
Basegoveryfast	Aumenta la velocità di costruzione.
Ineedspells	Mana infinita.
allmissionsaregoodtogo	Abilita l'accesso a tutte le missioni.

FUGA DA MONKEY ISLAND

In aggiunta alla piccola chicca descritta il mese scorso questa volta vi proponiamo un piccolo sotto-gioco veramente divertente. Nell'isola Jambalaya si raggiunga Murray al Planet Threepwood e si continui a prenderlo finché questi non comincia a ripetere le sue battute.
Si giri Guybrush in maniera che non veda nessun oggetto col quale interagire e si scriva "murrayball".
Si comincerà a giocare una divertente partita a Pong con la testa di Murray. Con le frecce direzionali si mantiene il controllo della propria banana.

MOTOCROSS MANIA

Inserire uno dei seguenti codici nella schermata di creazione del proprio motociclista per attivare il relativo effetto.

CODICE	EFFETTO
Mad Dog	Abilita tutti i motociclisti.
Beef Cake	Abilita tutti i tracciati.
Uncle Bill	Accredita molti soldi.
Vera Champ	Qualifica automatica alla successiva gara, indipendetemente dalla posizione di arrivo.

Nota: non vi sarà alcun premio in denaro durante l'utilizzo di questa gabola.

4X4 EVOLUTION

Indichiamo diversi luoghi in cui è possibile trovare un'abbondante credito di denaro. Nel tracciato "Farm Road" sotto al ponte del treno, nel mezzo del lago si troveranno 1500 dollari. Invece, in "Restricted Area" una volta oltrepassato il gate 5 si troverà un hangar con jet all'interno.
In un angolo dell'hangar si troveranno altri crediti. Ancora, nel circuito "Laguna Del Ray" subito sulla destra c'è un piccolo isolotto: nella sua cima si troverà un gran quantitativo di soldi. Tra il sesto e settimo gate del livello "Black Gold" c'è una una zona recintata: al suo interno ci sono molti soldi che aspettano solo di venire raccolti. Infine, nel tracciato "Truck Shop 101" una volta giunti all'autostrada si prosegua dalla parte destra: un gradito ammontare di denaro farà la sua comparsa.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Come utilizzare Slim Jim. Nella schermata di selezione del proprio ciclista in modalità "pro quest" si prema: giù, giù, sinistra, destra, su, su e infine il tasto utilizzato come "Modifier

Airs", d'ora in poi chiamato "MA". Ecco, invece come ottenere tutte le bici. Nella schermata di selezione di queste, si pigi su, sinistra, su, giù, su, destra, sinistra, destra e MA. Infine, vediamo come poter utilizzare tutti gli stili.
Nella videata di selezione di questi ultimi si prema sinistra, su, destra, giù, sinistra, giù, destra, su, sinistra e MA.

RAINBOW SIX: COVERT OPS - ESSENTIALS

Nel corso di una partita si apra la finestra della chat.
Al suo interno si inserisca uno dei seguenti codici per attivare l'effetto desiderato.

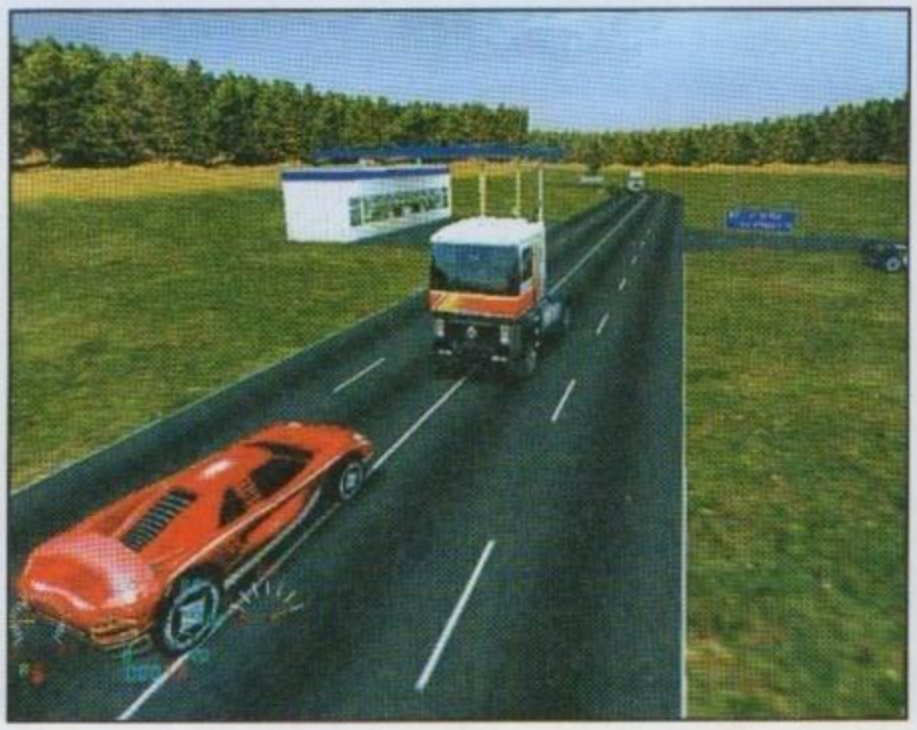
CODICE	EFFETTO
avatargod	Il personaggio selezionato ottiene l'invincibilità.
teamgod	L'intera squadra diventa invincibile.
nobrainer	Disabilita l'intelligenza artificiale.
turnpunchkick	Personaggi in 2D.
debugkeys	Attiva i seguenti codici. Premere F10 per poter inserire uno dei seguenti:

CODICE	EFFETTO
F2	Cattura uno screenshot.
F6	
F9	Torna alla visuale normale.
F7 o F8	Suicidio.
F12	Passa al livello successivo.
V o B	Visuale in terza persona.

RAGE OF MAGES

In allegato a PCZeta del mese scorso avete trovato questo grande gioco di ruolo.
Nel caso abbiate trovato difficoltà, ecco che vi proponiamo qualche gabola per aiutarvi nei momenti difficili. Durante una partita si prema Invio per aprire la chat e si scriva "#Chicken" per abilitare i trucchi. Fatto questo si scriva uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione.

CODICE	EFFETTO
#modify self +god	Invincibilità.
#modify self +spells	Tutti gli incantesimi.
#create ## gold	Crea un ammontare di denaro. Sostituire "##" con il quantitativo di denaro scelto.
#killall	Uccide tutte le unità nemiche.
#show map	Visualizza l'intera mappa.
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword	Si ottiene un'arma molto potente.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINESTRE RISCALDATE

L'ennesimo articolo sui videogiochi violenti provoca una riflessione sui potenziali danni provocati tra i giovani. Non dai giochi, dagli articoli...

A inizio gennaio, su un importante quotidiano di tiratura nazionale è apparso uno dei soliti articoli di allarmata denuncia contro il videogioco violento di turno. E' inutile dire quale fosse il quotidiano e quale il gioco. Il pezzo, dal canto suo, era una rimestone neppure particolarmente interessante delle solite ovvietà sui videogiochi violenti che fanno male.

Lo stendardo medio sotto il quale si cerca di giustificare articoli come questo è "La salvaguardia delle menti dei giovani". Ovvero, chi scrive si riserva il diritto di decidere per il giovane "ciò che è bene per lui", si bea dell'essere stato il primo a esprimere una "denuncia popolare" e si difende cullandosi nell'arbitraria convinzione che "comunque levare un gioco violento dalla circolazione male non farà". Purtroppo i danni di tale *forma mentis* vanno ben oltre qualche copia in meno venduta del gioco e qualche *patch* che trasforma il sangue da rosso a verde in più. La verità è che le conseguenze sono gravissime.

Tra il giovane che gioca con il videogioco e l'adulto che scrive l'articolo su di esso vi è una fondamentale differenza: il giovane è perfettamente consapevole della natura del gioco, dei suoi contenuti e dell'effetto che essi hanno su di lui – l'articolista invece no. Ciò causa nel giovane molte reazioni, tutte negative: rabbia per le accuse implicite o esplicite di cui si sente oggetto (ovvero l'essere al tempo stesso "potenzialmente violento" e "manipolabile"), ribellione per l'esplicita negazione del suo diritto al Libero Arbitrio e – da quel momento in avanti – totale e integrale sfiducia verso un'informazione "adulta" della quale ha potuto verificare personalmente la mediocre qualità.

Tali conseguenze vanno a intaccare quell'importante patto di implicita fiducia tra giovane e adulto attraverso il quale il primo dovrebbe ricevere dal secondo consigli, aiuto e esperienza. Il giovane non guarda più all'adulto (e, in senso generale, all'informazione generata dal mondo degli adulti) con fiducia, ma si chiude in sé stesso, certo che non sarà mai capito da chi – palesemente – non comprende neppure gli aspetti più elementari del suo mondo. E non si parla solo di videogiochi, qui, ma di affetti, problematiche sociali, sessualità... Immaginatevi di essere un giovane inesperto e insicuro: con quale spirito vi accostereste a un articolo di "informazione" sull'AIDS scritto magari dallo stesso giornalista? Un pezzo magari corretto, utile, importante, ma ormai irrimediabilmente svalutato dalla "socialmente responsabile" denuncia su *Carmageddon* che lo ha preceduto. A cosa serve impegnarsi in campagne di sensibilizzazione sull'Ecstasy attraverso i *mass-media* se poi questi ultimi svalutano miseramente la loro autorevolezza presso gli stessi giovani che cercano di raggiungere grazie all'articolo sul *Resident Hitman* di turno? A trasformare il tutto in paradosso, tra l'altro, vi è la considerazione che perfino se si accettassero le conclusioni di detto articolo, il metodo giornalistico che lo ha prodotto non ne uscirebbe assolto. Chiunque conosce i videogiochi (chiunque li conosce davvero, intendo) sa come in questo stesso momento ci sono numerosi altri titoli in circolazione violenti quanto quello colpevolizzato a inizio gennaio, se non di più.

Titoli che, semplicemente, non si sono imbattuti in qualche giornalista avido di vigorosa denuncia sociale, e che quindi continuano il loro cammino sugli scaffali dei negozi e nelle nostre case con la massima tranquillità.

Così, *perfino calandosi nei panni di un ipotetico genitore preoccupato per la natura del divertimento dei suoi figli, non si potrebbe essere tranquilli sul valore di questa informazione.*

Si parla molto di Nuovo Millennio ma, al di là della curiosità della data, è vero che stiamo vivendo un momento di importante e delicata evoluzione: realtà come internet, le biotecnologie, o la globalizzazione stanno ampliando sempre di più gli orizzonti della vita quotidiana. Per tale ragione è più che mai importante fornire un'informazione dettagliata, aderente alla realtà, dubbiosa laddove vi è il ragionevole dubbio, analitica ma capace di distinguere la descrizione del fatto dall'opinione personale, e, nella prima azione, conscia del valore del fatto particolare nel contesto generale delle cose, sia storico che contemporaneo.

Chiunque annuirà saggiamente a considerazioni ovvie come queste, ma solo mettendole in pratica esse potranno diventare realtà.

Vera, non virtuale.

Vincenzo Beretta

"Mein Direktor, io KAMMINO!" La stampa scopre la violenza nei videogiochi!

L'inatteso effetto di un videogioco su una giovane mente...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fantafratello, dammi la formazione.

Il campionato è finalmente cominciato, caro Fantallenatore. Vieni a visitare il nostro sito www.fantacalcio.it e iscrivi la tua squadra al Fantacampionato 2000-2001.
Anche quest'anno Fantacalcio ti offre molte opportunità per giocare e divertirsi, tra le quali:

Serie A on line a leghe

Aperto a gruppi di amici e ad esperti, che partecipano ad un mini campionato della propria lega.

Gran Premio serie A on line

Aperto a tutti, esperti e non, che partecipano ad un campionato, che a fine anno premierà la squadra con il punteggio più alto.

Sotto/Sopra

Per giocare, seguendo le coppe europee.

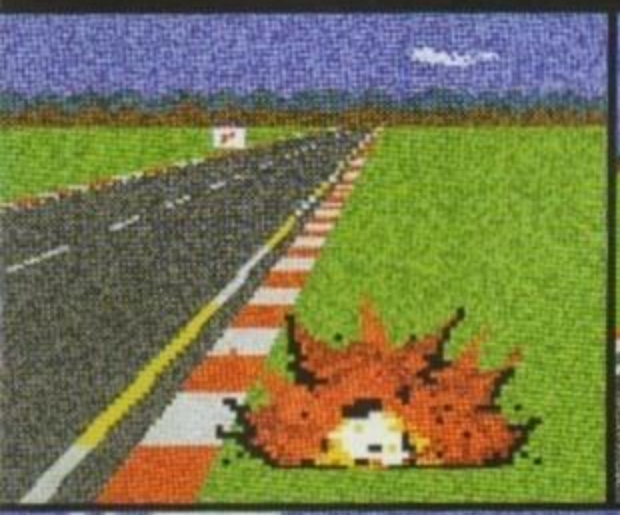
Partecipa all'asta, scegli i tuoi calciatori, componi la tua rosa, schiera la tua formazione.
E se vuoi avere notizie e conoscere le novità sui giochi futuri vieni a trovarci al sito www.fantacalcio.it.
Ti aspettiamo. E buon campionato, Fantafratello.

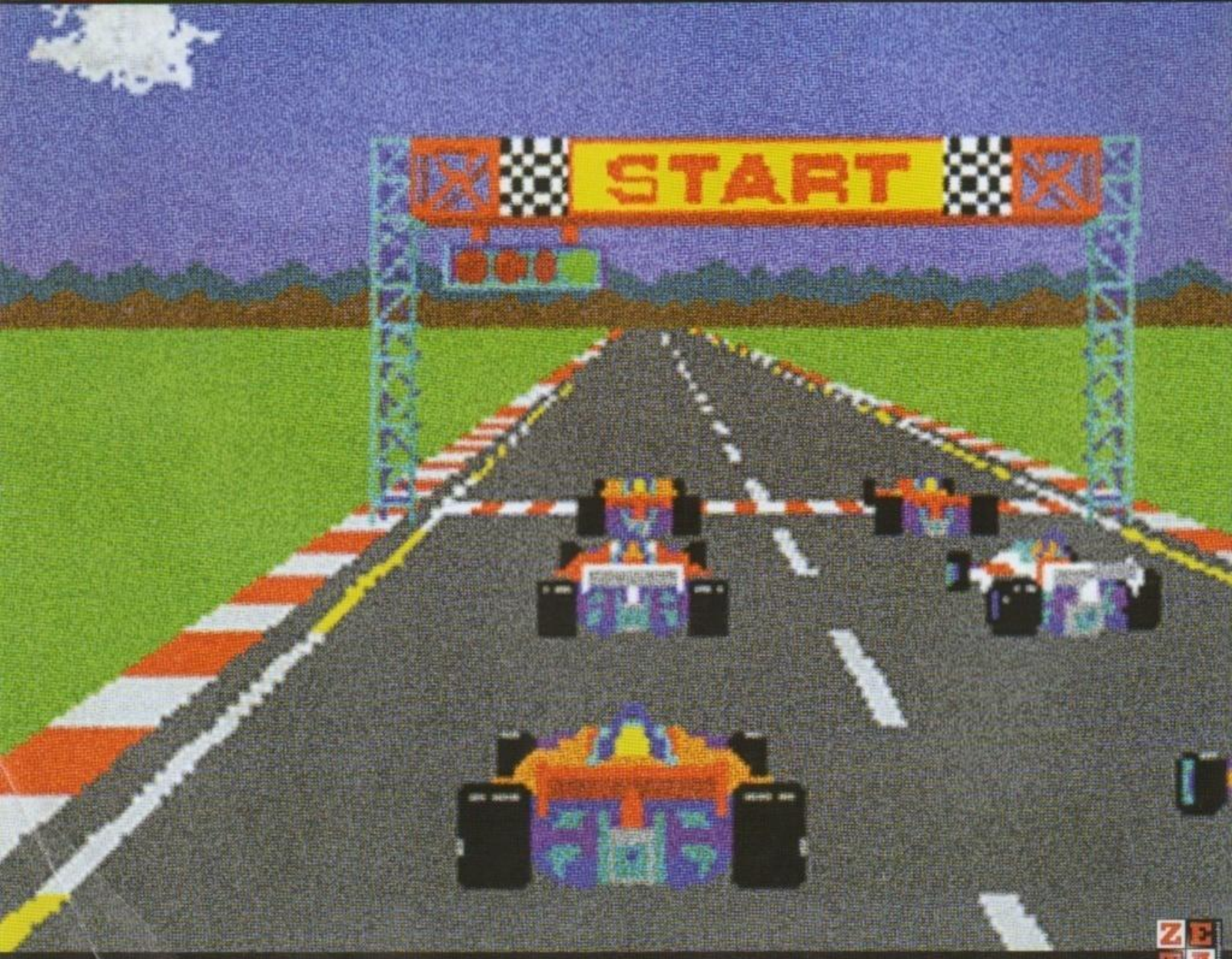
www.fantacalcio.it Il primo, unico, vero figlio del calcio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[1982 - vvvrrrooommm!]





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/